NUMERO 09

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH




WIESENFELD











PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Cristina Lanzi
Matteo Ferrara

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello, Piero Ciccioli, Cheivan Ghadir, Dario Oropallo

HANNO COLLABORATO
Mattia Veltri, Federica Cocco, Danilo Di Russo

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it

RAGAZZE TRISTI

ARON WIESENFELD





Di Aron Wiesenfeld non sappiamo nulla. Ovviamente abbiamo provato a chiedergli qualcosa, ma le sue opere parlano in sua vece. È un classe '72 e da dieci anni gira l'America e il mondo per mostrare le sue opere. Secondo alcuni desolanti, per altri introspettive, per tutti vagamente malinconiche; per noi perfette per illustrare **Players**.

Le sue ragazze sono magre e tristi, immobili e sublimi, con uno sguardo perso nel vuoto e pensieri che vagano chissà dove. Un forte contrasto con l'anima geek di questa rivista ma, pensandoci bene, non vogliamo che i nostri lettori, dopo avere lasciato il pad, il libro, il telecomando o il mouse, pensino alla realtà che sta loro attorno?

Lui stesso ci ha confidato che trae ispirazione dai sogni, da quello che vede durante il giorno e ci raccomanda di tenere sempre gli occhi bene aperti, perché l'ispirazione può venire in ogni momento. I protagonisti delle sue opere sembrano fuggire sempre da qualcosa o da qualcuno, o forse stanno solo esplorando l'ambiente che li circonda. Tra città e natura, tra caos e silenzio, i pensieri corrono veloci...











iO & APPLE

come imparai ad amare (e odiare) l'azienda di Steve Jobs



IPHONE VS IL MEDIOEVO
di Emilio Bellu

Crescere in Italia alla fine del ventesimo secolo voleva dire vedere un mondo sempre più tecnologico da un pezzo di terra in cui l'idea di cultura è ancora ferma a prima della rivoluzione industriale. Vedere la nascita dei videogiochi e apprezzare video musicali, provare emozioni, ammirazione ed entusiasmo per opere che a detta di chi si tiene in mano le redini della cultura "ufficiale" è solo "stupido intrattenimento". Entrare in una scuola superiore nel 1994 e studiare informatica su computer letteralmente meno potenti di un Game Boy. È un cortocircuito che ha definito le vite di molti dei lettori di **Players**, e di chi ci scrive. E continua ancora oggi.

Ogni volta che un importante prodotto Apple viene introdotto nel mercato, gli spazi di fronte agli Apple store vengono invasi da fan. I telegiornali intervistano i più esaltati, quelli che si accampano giorni prima per mettere mano sul nuovo iDevice, e le immagini delle enormi file dei devoti Apple riempiono i media. Gli Apple store per una mattina diventano piccoli luoghi di culto, e questo disturba molti. Vedono questo atteggiamento come una perversione, figlia di un'attenzione spropositata verso le cose, una delle tante aberrazioni del capitalismo che avvelena la cultura. Le reazioni sarebbero molto diverse, con tutta probabilità, se le stesse persone si mettessero in fila per l'uscita di un disco, un film o un libro.

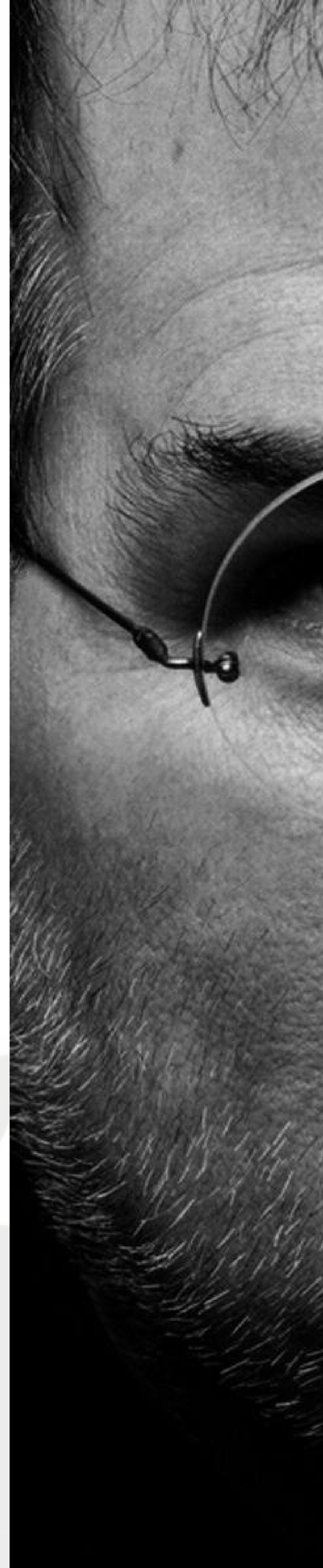
Eppure su gli iDevice leggo libri e fumetti, sento musica, scrivo, gioco, compongo musica, creo immagini. Di sicuro alcuni degli appassionati in fila per il lancio di questi prodotti sono feticisti, vogliono l'oggetto, e vogliono mettere le mani sull'interfaccia, l'esperienza interattiva. E anche questa è cultura.

Leggere le reazioni scandalizzate all'entusiasmo verso la tecnologia nel nostro paese dimostra quanto la nostra idea di cultura sia debole. La scuola Gentile, quella creata nel fascismo, ancora base dell'educazione italiana, prevede una separazione netta tra "cultura" e "tecnica". L'idea era di dividere la popolazione in una casta di pensatori, più "alta", e una di operai e tecnici. Questo approccio resiste ancora oggi, con la distinzione tra licei e istituti tecnici. Non è un caso che il nostro sia uno dei pochi paesi sviluppati in cui non esiste un'industria del videogioco di rilievo. Siamo educati a pensare che la tecnologia sia una forma inferiore dell'inventiva umana.

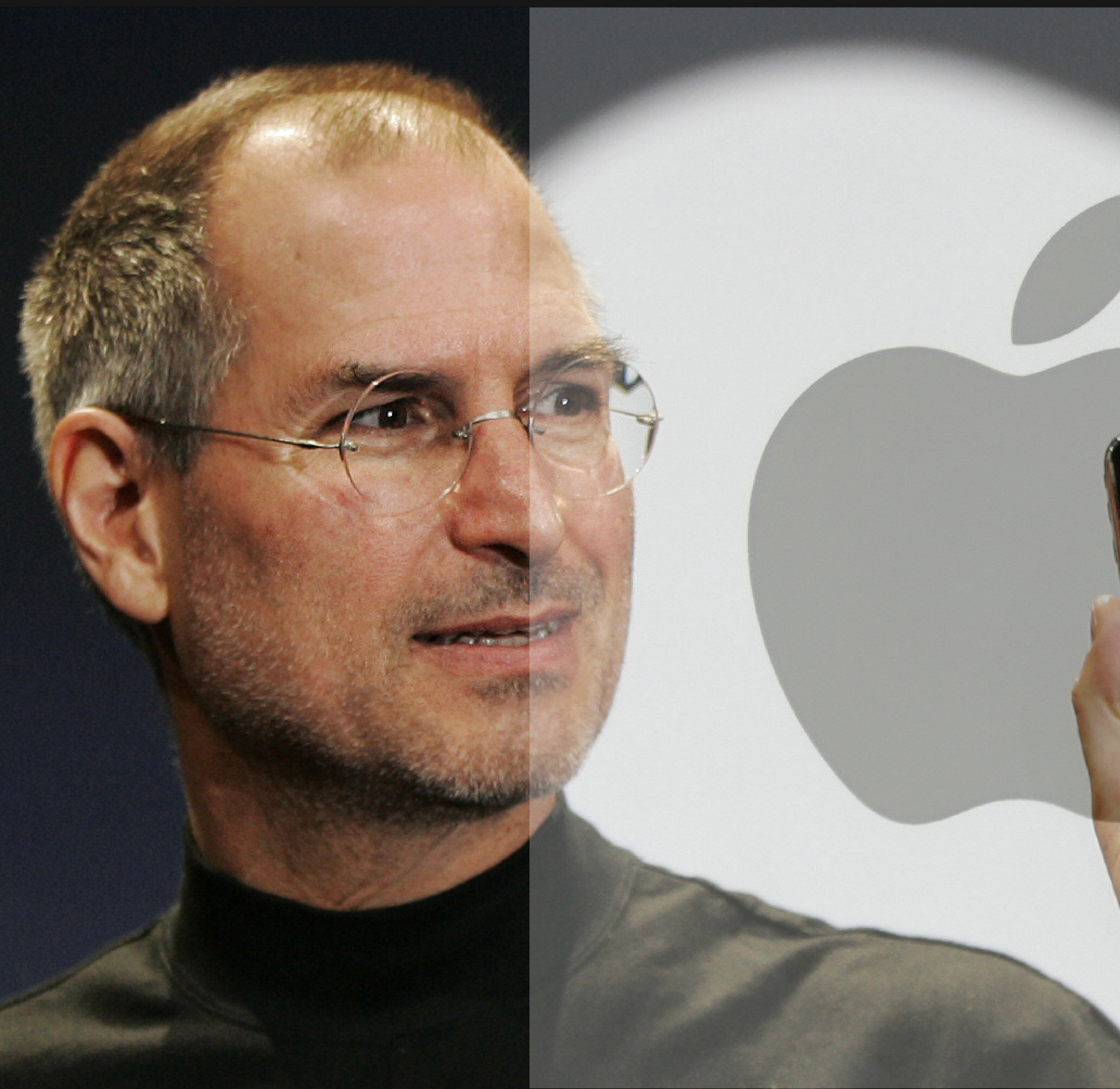
Questo più di quarant'anni dopo Marshall McLuhan e la sua rivelazione sull'importanza del medium sulla cultura. Una storia raccontata su un libro è diversa da quella raccontata da un film, o in un videogioco, viene plasmata attorno ai connotati del medium su cui viene creata. Apple crea prodotti che stanno ridefinendo il modo in cui ci mettiamo in contatto con la cultura, e anche il modo in cui la creiamo. Non è l'unica compagnia a fare questo, è solo uno dei protagonisti di un movimento enorme.

Molti di coloro che si scandalizzano per le file di fronte agli Apple Store hanno criticato l'importanza data alla morte di Steve Jobs. Ancora, dimostrazione della perversione di un mondo che dà importanza a coloro che creano cose. Ma Jobs, con la sua attenzione al dettaglio considerata da molti "inumana", ha sempre lavorato per rendere le sue creazioni a misura d'uomo. Ha fatto in modo di raggiungere e aumentare le possibilità di esprimersi di più persone possibili. La gente si è emozionata per la morte di Steve Jobs perché ha dimostrato che la tecnologia avanza grazie alla passione e alla creatività della gente. Così come nei film Pixar, altra creatura di Jobs, l'arte raggiunge livelli alti anche grazie alla collaborazione di artisti e ingegneri, che insieme creano mondi dettagliati e vivi. È la dimostrazione di quello che coloro che continuano a gestire il nostro paese non capiscono: la tecnologia deve essere un'estensione dell'uomo, non qualcosa di cui aver paura.

La tecnologia è cultura.









CARO SIGNOR JOBS
di Dario Oropallo

Caro signor Jobs, le scrivo per raccontarle una storia. Tre anni fa, per la precisione tra l'autunno 2007 e l'estate del 2008, ero ancora uno sbarbato studente di liceo classico (il quarto anno, ndR); la mia adolescenza era entrata nel vivo e la mia personalità andava formandosi, non senza l'aiuto di uno sgangherato e anarchico "progetto di lettura", un'incredibile passione per i videogiochi e molti, moltissimi libri e fumetti. Un tipico studente un po' sfigato, un po' alternativo e un po' coglione, con la fortuna di fare parte di un'annata (i nati tra il '90 ed il '91) sui generis, soprattutto nel liceo borghese e dabbene che frequentavo.

Pur non essendo né un conquistatore né un adone, avevo un discreto successo con il gentil sesso. In particolare, ricordo che iniziai, tra l'autunno e l'inverno di quell'anno, a chiacchierare molto spesso con una bella ragazza. Mora, dal bel fisico, leggermente alternativa e con un'immensa passione per la musica. Credo che si stia chiedendo cosa c'entri lei, signor Jobs: ci arrivo (quasi) subito.

In quel periodo, lei e la sua azienda avevate lanciato la terza generazione di iPod nano; tale modello mi fu regalato dai miei genitori a Natale. Ora, quando si discute dei prodotti che lei ha contribuito a creare e a distribuire, molte persone li giudicano infallibili e impeccabili: ebbene, il mio iPod – ribattezzato oroPod – dev'essere la pecora nera della famiglia; un giorno di fine febbraio, rientrando da scuola, si bloccò completamente. Per fortuna mi bastò eseguire un "riavvio forzato" e, magia, il lettore tornò a funzionare.

Qualche giorno dopo, mi ritrovai a parlare su msn – la concorrenza! - con quella ragazza di cui le dicevo. Era disperata: il suo regalo di compleanno, un iPod, si era bloccato. Che botta di c... fortuna, si trattava dello stesso problema che avevo affrontato! Risolsi il guasto in pochi istanti, non può immaginare con quale perizia. Alla fine la ragazza mi disse che non sapeva come ringraziarmi e io le proposi di vederci.

Sono passati tre anni, otto mesi e dieci giorni (nel momento in cui scrivo) da quel giorno e io e quella ragazza siamo ancora insieme, felici. Il mio oroPod, il suo iPod nano, funziona e continua ad accompagnarmi nei miei spostamenti universitari. Molte persone la ricorderanno, in tanti modi diversi, ma io le scrivo per ringraziarla: senza lei e il suo lavoro, sarei stato una persona meno felice.

Buon viaggio, signor Jobs, e grazie.



CRONACA DI UNA RESA INCONDIZIONATA

di Pietro Recchi

Ho avuto il mio primo computer piuttosto tardi, intorno ai vent'anni. Parliamo all'incirca del 2002. All'epoca, la mia percezione dei computer Apple era vagamente naive e semplicistica, riassumibile a grandi linee in: computer che costavano il triplo degli altri e che venivano normalmente utilizzati da persone che avevano qualcosa a che fare con la grafica. O il design. O le videoarti. Sì, con quelle cose lì, insomma.

Per quasi un lustro, la mia percezione di Apple non si smosse di un millimetro. Poi, d'un tratto, qualcosa cambiò: all'alba del 2006, sentii il forte bisogno di acquistare un lettore mp3. L'iPod nano faceva esattamente al caso mio: capiente il giusto (ben 2GB!), piccolo il giusto, esteticamente impeccabile e a un prezzo, tutto sommato, affrontabile. Scucii centocinquanta carte con il sorriso sulle labbra, senza sapere che quel gesto, apparentemente innocuo, rappresentò l'inizio della mia capitolazione nei confronti di Cupertino.

Una resa tanto lenta quanto incondizionata, un vero e proprio stillicidio consumista: due anni dopo il nano mi portai a casa uno scintillante iPod Touch di prima generazione, complice un prezzaccio dovuto all'uscita della versione successiva. Fu il mio primo contatto con iOS e ne rimasi letteralmente folgorato, al punto che al momento di scegliere uno smartphone (l'anno scorso) non ebbi dubbi: iPhone.

Ormai pensionati, il nano e il touch furono passati a fratello e fidanzata (una cosa che ho sempre ammirato dei prodotti Apple è il loro rimanere usabili e attuali anche a distanza di anni), nella malcelata speranza di instillare anche nei loro cervelli innocenti il seme della melica follia. L'operazione al momento non è riuscita –dannazione- anche se la mia ragazza mostra i primi segni di cedimento. Ma torniamo a me: miracolosamente, resistetti al primo attacco di iPad, per poi arrendermi appena un giorno dopo la presentazione della seconda versione. Quest'estate ho cambiato il portatile. Secondo voi cosa ho preso?




16 GB
32 GB
64 GB
$499
$599
$699
$629
$729
$829

L'INCANTESIMO DI STEVE
di Federica Cocco

Il mio rapporto con Apple non è affatto di tipo emotivo. Il mio primo computer era un Hewlett-Packard e per avviarsi ci metteva una vita. Era il 1995 e il marchio familiare della mela color arcobaleno era onnipresente nella mia scuola elementare. Ho tradito HP e ho imparato a usare il computer a scuola, partecipando poi ai laboratori per aiutare i bambini della prima elementare a familiarizzare con il loro futuro.

Questo era negli Stati Uniti. Una volta tornata in Italia, del buon vecchio Mac non c'era traccia. Lo intravedevo ogni tanto alla televisione, ma oramai la mia vita era diversa:paese diverso, lingua diversa e così il sistema operativo. I media dedicavano più attenzione a Bill Gates, impegnato nelle sue battaglie legali e le sue avventure filantropiche. Lui, icona, non lo è mai stato.

Poi è arrivato il ventunesimo secolo ed ecco che Apple è ritornata nella mia vita sotto forma di una moda. Naturalmente avevo un iPod, anche perché, quale altro gadget potevo possedere? Era l'unico mp3 player che si potesse definire tale. Ma l'ossessione del pubblico per i dispositivi Apple era indecorosa. Già nei primi anni si notava la formazione di un culto, che mai avrebbe messo in discussione le attitudini monopolistiche e la deontologia poco etica del colosso digitale.

E come ogni culto che si rispetti c'era un leader, un personaggio ambizioso e carismatico ma ugualmente dubbio per certi aspetti. Forse cado anch'io nella trappola di identificare il leader con il culto. Ma non si sono mai spiegata perché l'iPhone dovesse registrare i dati personali dei suoi utenti come una sorta di CCtv portatile.

Insomma le controversie non mancavano. Eppure anch'io sono caduta nella trappola e soffro di una grave dipendenza dai prodotti Apple, dal mio computer all'iPhone. Un po' è stata imposta dalla società, un po' è una droga che soddisfa il mio ego. Siamo un po' tutti vittime dell'incantesimo di Jobs e, ora che se ne è andato, mi chiedo quando questo verrà spezzato...





iPad
Contents
Recent contributors
Miljöpartiet
London and Paris: a tale of two bike-hire
Environment | The Guardian
Shared by Jakop Dalunde
guardian.co.uk - The Guardian, Tuesday 20 July 2010
Leo Hickman on one of London's cycle-hire bikes. Photograph: Graeme Robertson for the Guardian


apple



OLD IRONSIDES

di Andrea Chirichelli

Moltissimi anni fa, ancora prima che il Macintosh arrivasse a occupare per qualche anno la carica di “sogno video-tecno-ludico bagnato”, ricoperta prima dal Colecovision e poi in ordine anche da Pc Engine, Neo-Geo e Fm Towns, entrare in un negozio di computer significava toccare con mano un caotico paradiso. Almeno una dozzina di sistemi diversi, incompatibili tra di loro, seducevano i miei ingenui occhi e le mie inesistenti finanze.

Ai tempi c’erano solo due riviste che parlassero di videogiochi: Videogiochi e Home Computer, entrambe edite dalla Jackson. La seconda, che ebbe vita breve, non aveva un target preciso: Vic 20, l’allora neonato Commodore 64, la famiglia degli Speccy, oscure macchine giapponesi quali il Sega Sc-3000, lo Sharp Mz-700 e l’Apple II. Sarà per la pubblicità, già allora ricercata e affascinante, sarà perché l’idea della mela colorata mi garbava parecchio e mi sembrava così lontana dai canoni imposti dalle big tecnologiche del tempo, ma Apple II era in cima a ogni lista di Natale che stilassi.

A quel tempo frequentavo le medie e un mio compagno di classe cacciaballe sosteneva di avere a casa un Apple II con annesso gioco *Old Ironsides*, la cui recensione su Home Computer aveva colpito la mia immaginazione, facile a essere blandita quando si tratta di videogiochi. Due galeoni pirati, meravigliosamente definiti, combattevano furiosamente, fino all’affondamento. Il gioco era un’esclusiva dell’Apple II e, va da sé, lo desideravo più di ogni cosa.

Poi un bel giorno mio padre arrivò a casa con un fiammante Commodore 64 e la cassetta di *Summer Games*, fatto che, unito alla scoperta che il compagno cacciaballe in casa aveva solo un vecchio Atari 2600, vanificò l’acquisto del computer di Steve Jobs. Da allora non sono mai più entrato a fare parte della famiglia Apple ma non ci ho mai riflettuto fino al giorno in cui Jobs ci ha lasciati. Avrei vissuto una vita ludotecnologica migliore? Non lo saprò mai. Ma quasi quasi a Natale mi piglio un iPad.

HIMIZU
FUKUSHIMA MON AMOUR

di Andrea Chirichelli

Yuichi Sumida è un adolescente atipico. Non si trova speciale, non ha ambizioni, vorrebbe vivere una vita tranquilla ma questo suo desiderio è costantemente reso impossibile dal destino: la madre lo abbandona, il padre, ubriaco, lo picchia, viene coinvolto in vendette trasversali e subisce le continue attenzioni della ingenua Keiko Chazawa che ha invece come unica aspirazione quella di trascorrere la vita con lui. Così, giorno dopo giorno, Sumida si convince che la sua missione nella vita è quella di eliminare le persone cattive che lo circondano...

Meno originale di *Love Exposure* e *Cold Fish*, i suoi lavori più recenti, ma straordinariamente efficace nel descrivere gli struggenti drammi di un adolescente nel Giappone sfigurato dal terremoto, *Himizu* conferma il grande eclettismo di Sion Sono.

Se le tipologie presentate dal regista e sceneggiatore rappresentano i perfetti archetipi della cinematografia nipponica degli ultimi anni (non manca nessuno, dall'alcolista allo yazuka, dalla studentessa con uniforme





REGIA
SION SONO
SCENEGGIATORE
SION SONO
ATTORI
SHOTA SOMETANI,
FUMI NIKAIDO,
TETSU WATANABE
PROVENIENZA
GIAPPONE
VERSIONE
ORIGINALE







impeccabile e gonna d'ordinanza allo sbandato sociopatico), lo stile secco, imprevedibile, essenziale ma immediatamente riconoscibile di Sono conferisce al film un'aura magica e disperata. Se i primi minuti possono erroneamente fare pensare a una bizzarra storia di amore e amicizia in salsa teen, ben presto lo script converge verso tinte fosche e pessimistiche.

Tra scoppi di ultraviolenza e un'atmosfera ammantata di cinismo, quello che esce è un ritratto al nero di una generazione perduta, di un paese che ha nel suo dna la sconfitta e, forse, la risalita. Sopravvissuto a guerre, calamità nucleari e crisi economiche, il Giappone ne esce sempre a testa alta, lasciando però dietro di sé una lunga fila di losers, di individui che hanno perso tutto e che non riusciranno mai più a trovare un posto nella società, condannati per il resto della loro vita all'emarginazione e alla solitudine.

Così come il Paese in cui abitano, anche i protagonisti del film vivono isolati, diffidenti del prossimo, incapaci di fare squadra o di accettare aiuti dall'esterno. Sumida rifiuta l'amore della ragazza, l'aiuto del vecchio imprenditore, persino i consigli dello yazuka. È un soldato in trincea che fronteggia un esercito invisibile e lo fa da solo: l'ossessione di prendere misure contro membri della società potenzialmente più malvagi di lui come una sorta di bizzarro supereroe, lo conduce inesorabilmente in mondo di follia e disperazione.

A sottolineare l'eccelsa qualità di *Himizu*, accorrono le clamorose performance di tutti i personaggi. Anche l'ultima delle comparse, si pensi alla breve apparizione della prostituta che esce, coperta di scritte, dalla fatiscente abitazione di un suo cliente o al simpatizzante nazista, riesce a regalare un'emozione, uno stimolo, un'idea per contribuire a scrivere una pagina di grande cinema. Ed è davvero difficile non leggere nel "Gambare Sumida" un messaggio non solo rivolto al protagonista, ma a tutto il Giappone.





FAUST
DANSE MACABRE

di Andrea Chirichelli



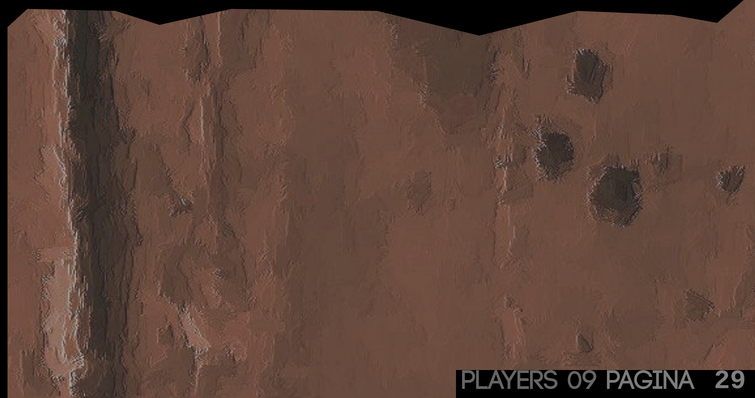


REGIA
ALEXANDER SOKUROV
SCENEGGIATURA
ALEXANDER SOKUROV
ATTORI
JOHANNES ZEILER, ANTON ADASINSKY, ISOLDA DYCHAUK
PROVENIENZA
RUSSIA
VERSIONE
ORIGINALE

I casi della vita. Sokurov è uno dei registi più visionari e originali del panorama cinematografico mondiale. Per anni gira pellicole tra il riuscito ed il clamoroso e nessuno se lo fila, poi al primo mezzo passo falso, zac! Leone d'oro a Venezia. Sì, il Faust sokuroviano non è il capolavoro di cui si è letto in ogni dove. E' un film denso, interessante, ardito, ma anche spesso insostenibile, lento, verboso. Per lo spettatore può rappresentare il film della vita così come un'opera dalla quale restare ben distanti. La storia, speriamo, è nota: il patto col demonio, la ragazza da conquistare, la conoscenza assoluta cui ambire. Sokurov ci racconta solo la prima parte della saga, ma tanto basta.

Se i primi secondi fanno ben sperare, grazie all'introduzione che ubica i personaggi in una sorta di Terra di Mezzo e che richiama la visionarietà che ha caratterizzato tutta la produzione filmica del regista, il registro cambia radicalmente e definitivamente poco dopo. La messa in scena è (volutamente) sciatta, tirata via, i colori poco sgargianti, opachi, tendenti al marrone e al verde marcio. La scelta di girare in 4:3 castra le potenzialità visive del film che appare opprimente e claustrofobico. La morte è ovunque, l'intrattenimento "classico" pari a zero.

Faust e il diavolo girano per la città come vecchi amici in cerca di baldoria, incontrano un'umanità sudicia e gretta fatta di alcolizzati, giocatori, soldati. Al loro passaggio scoppiano ovunque scompigli e liti furibonde. L'arrivo in scena di Margherita spinge il dottore a vergare col sangue il contratto che lo legherà al diavolo, anche se il vero must del film è Hanna Schygulla con un cappello che vale da solo la visione del film. Qui sta il vero cuore del film e l'idea più brillante: rappresentare il rapporto tra uomo e diavolo come quello che potrebbe intercorrere tra due esseri umani, banalizzando il male e rendendolo così facile da capire e abbracciare. Faust non accoglie proprio Satana a braccia aperte ma... poco ci manca. Ottime in questo senso le performance di Johannes Zeiler e soprat-



tutto di Anton Adasinskiy un povero diavolo che alla fine suscita (quasi) simpatia.

Goethe, Gounod, Murnau, i Grimm, Bosch, I Nibelunghi: c'è un po' di tutto tra i padri putativi di questo mito tedesco declinato in salsa russa. La storia di Faust è quella di un uomo che tende all'infinito, alla conoscenza assoluta e, marginalmente, ai piaceri della carne: in mano ad un russo romantico e sensibile diventa un testo teatrale, molto recitato, pesante come uno dei macigni che Faust scaglia contro il diavolo nel finale. Un scelta estrema e molto personale, da parte di un Sokurov che non offre mai il fianco alla spettacolarizzazione fine a sé stessa, ma che finisce per rinunciare alla grammatica e al linguaggio che lo hanno reso famoso ed apprezzato.







Regista
William Friedkin
Sceneggiatore
Tracy Letts
Attori
Juno Temple,
Emile Hirsch,
Matthew
McConaughey
Provenienza
USA
Versione
originale

NOIR AL SANGUE



di Andrea Chirichelli



KILLER JOE

La prima cosa da tenere a mente quando si guarda *Killer Joe* è che William Friedkin è nato nel 1935 e ha firmato alcuni dei film più importanti della storia del cinema (tre nomi? *L'Esorcista*, *Il braccio violento della legge* e l'immenso *Vivere e morire a Los Angeles*) a stelle e strisce. La seconda, che non può passare inosservata, visto che ci viene letteralmente sbattuta in faccia, è il peloso sesso che una devastata Gina Gershon mostra a un attonito Emile Hirsch, suo figliastro, nella rumorosa sequenza che apre il film che avrebbe meritato di vincere il Festival del cinema di Venezia.

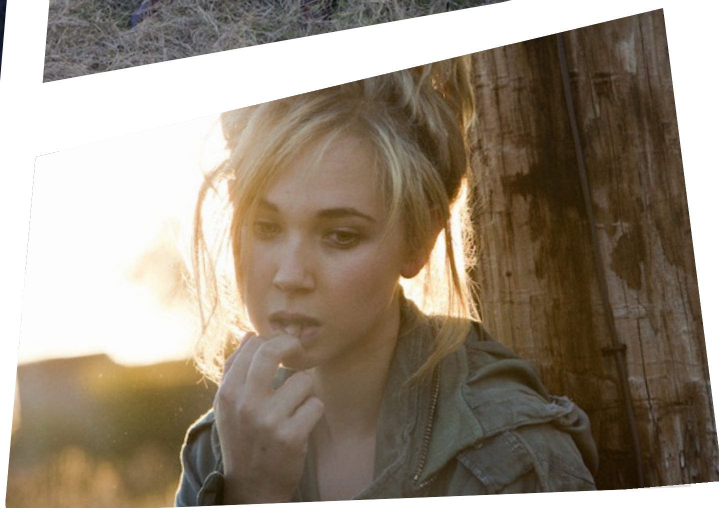
L'incipit è una dichiarazione programmatica: William Friedkin è tornato ed è più incazzato che mai. *Killer Joe*, scritto dal Premio Pulitzer Tracy Letts (rectius: il film è tratto da una sua opera teatrale), è una di quelle pellicole che sanno farti stare male anche a giorni di distanza, che ti rendono sporco dentro ma, al contempo, hanno un effetto gustosamente catartico.

La storia, archetipica, è scarna ed essenziale: un'intera famiglia, completamente disfunzionale, decide di assoldare un killer, che normalmente fa il poliziotto, per intascare e spartirsi i proventi dell'assicurazione sulla vita stipulata dall'ex moglie/madre, fuggita con un altro uomo. Ovviamente non tutto fila come dovrebbe e si innesca una spirale di sangue e violenza. Basica la storia, essenziale il setting: il sud povero, provinciale e ignorante dell'America senza più sogni ma solo incubi, popolato da bifolchi, mignotte e redneck.

Anche nella merda però, sbocciano i fiori e quest'ultimo è rap-







presentato da Dottie, la "piccola" di famiglia, data in comodato gratuito con diritto di usufrutto al killer, in attesa che il resto della Addams Family possa pagarlo in contanti. Ma anche i killer hanno un cuore (e un codice etico cui attenersi scrupolosamente) e le cose, fatalmente, si complicano.

È semplice spiegare cosa funziona in *Killer Joe*: tutto. La storia è avvincente e riserva un paio di colpi di scena effettivamente inaspettati, lo script è impeccabile e, nel suo processo di demolizione dei valori familiari, passa senza soluzione di continuità dall'ultraviolenza al sesso, fino ad arrivare al grottesco (la manica della giacca che si scuce) con sfumature di surreale (Gina Gershon sanguinante che, in ginocchio davanti a Matthew McConaughey, è costretta a succhiare una coscia di pollo). La regia è, a dir poco, immensa e permette a tutto il cast, perfetto, di portare a termine la missione di una vita: plasmare un palestrato buono solo per le commedie sentimentali poteva essere un'impresa disperata, ma evidentemente non per Friedkin.

Nell'eccellenza complessiva, brillano però due performance che colpiscono per motivi diversi: la prima è, appunto, quella dell'abitualmente stolido McConaughey che, col tempo, pare finalmente avere affinato il suo non incredibile talento. Il suo sceriffo killer è un'icona che non si dimentica facilmente: i suoi modi posati ma decisi, il suo incedere lento e inesorabile, il suo sguardo tagliente, bucano lo schermo; nomination assicurata, se c'è giustizia a questo mondo. Chi invece agli Oscar dovrebbe passare all'incasso senza nemmeno disputare la gara è Juno Temple, teen star alternativa, che trova in Dottie la parte della vita.

Killer Joe vola alto, sopra i facili moralismi e mette alla berlina, con uno stile secco, corrosivo e senza fronzoli, ma al tempo stesso visionario, la faccia triste di un'America spietata, che lascia indietro i più deboli e premia solo i più cinici e i privi di scrupoli. Nessuna speranza di redenzione è data ai personaggi, il rispetto della vita, la solidarietà evaporano davanti al Dio Denaro, in uno scenario apocalittico, fatto di miseria e sopraffazione che non dispiacerebbe a Corman McCarthy: a quasi trent'anni da *Vivere e Morire a Los Angeles*, insomma, non è cambiato nulla. O forse è cambiato tutto: in peggio.



Regista
Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi

Sceneggiatore
Vincetn Paronnaud, Marjane Satrapi

Attori
Isabella Rossellini, Maria de Medeiros, Mathieu Amalric

Provenienza
Francia/Germania/ Belgio

Versione
Originale

POULET AUX PRUNES Il piatto perfetto

di Andrea Chirichelli

Dopo il clamoroso e meritato successo di *Persepolis*, la coppia composta da Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi torna a indagare sulle mille sfaccettature dell'animo umano. Stavolta l'Iran è sullo sfondo, ma non protagonista: il ruolo spetta al bravo Mathieu Amalric alias Nasser Ali, un talentuoso violinista cui la vita ha dato molto, talento, fama, la possibilità di viaggiare per il mondo e una famiglia, ma non il vero amore.

Durante un litigio con la moglie, il suo violino preferito va in mille pezzi. Non riuscendo a sostituirlo con nessun altro strumento che possa essere all'altezza e trovando intollerabile la vita senza musica, decide di mettersi a letto e lasciarsi morire, non prima di avere ricordato per otto giorni le fasi più salienti della sua vita.

Abbandonata, ma non del tutto, (c'è una gustosa rivisitazione in chiave animata della leggenda di Samarcanda) la via dell'animazione, la coppia Paronnaud - Satrapi racconta una storia semplice, a tratti ironica, in altri malinconica, utilizzando diversi stili visivi, tutti azzeccati e aderenti alla porzione di racconto che vogliono descrivere. Così, la storia del figlio che emigra in America e diventa uno yankee d.o.c. ha tinte sgargianti e cafoncelle, mentre l'incontro del protagonista con l'Angelo della Morte avviene nella quasi completa oscurità.

In *Poulet aux Prunes*la la forma è il contenuto. La narrazione, che procede in modo frammentato e non cronologico, viene ordinata da una voce narrante che, una volta tanto, non appare ridondante o leziosa e permette allo spettatore di perdersi completamente nel riuscito mix di linguaggi e stili utilizzati, che strizzano l'occhio al mondo dei fumetti (ovvio) e a quello naif del cinema di Jean Pierre Jeunet .

Favola romantica e ludica, *Poulet aux Prunes* riesce, anche grazie al superbo cast, a declinare in modo efficace, trasfigurandoli, i temi importanti della vita: l'amore, la famiglia, il lavoro, la morte. Se vi pare poco...



Regista
Johnnie To

Sceneggiatore
Yau Nai-Hoi, Yip Tin-Shing

Attori
Lau Ching Wan, Richie Ren, Denise Ho

Provenienza
Hong Kong

Versione
Originale

LIFE WITHOUT PRINCIPLES Wall Street, Hong Kong

di Andrea Chirichelli

Com'è la vita a Hong Kong? Drammatica, ridicola, inspiegabile, dipende dal punto di vista. Johnnie To, deus ex machina del cinema orientale, ce ne propone tre: una consulente di borsa di una banca, un gangster e un poliziotto.

Il "quando" è fondamentale, perché il giorno vissuto pericolosamente dal terzetto, che non si incrocia mai nel film, è quello del primo giorno del crollo delle borse mondiali a causa della crisi economica iniziata con i problemi della Grecia, a oggi non ancora terminata (il che la dice lunga sia sulla velocità delle riprese del film sia sulla lentezza dei burocrati mondiali incapaci di attuare misure strutturali per risolverla).

Ognuno dei personaggi ha un grattacapo da risolvere: la ragazza dilapida i risparmi degli investitori, il poliziotto deve dividersi tra la moglie che vuole a tutti i costi comprare una casa costosa e un vecchio che vuole farsi saltare in aria in un ascensore e uno yakuza fedele al suo boss che, nella sua totale ingenuità e dabbenaggine, si dimostra più capace dei trader professionisti nell'azzeccare le previsioni sull'andamento delle borse.

Se la critica ai mercati e al sistema finanziario è di palese evidenza (vengono paragonati al gioco d'azzardo, solo più prevedibili), un esercizio più interessante è esaminare il film alla luce dei trascorsi del regista, autore di alcuni dei più memorabili film degli ultimi anni (e non solo del cinema orientale), quali *Ptu*, *A Hero never Dies* e *Mad Detective*.

Qui lo scenario è diverso, niente più gang che si ammazzano tra di loro, niente killer, niente ritmo forsennato. Nonostante una sceneggiatura fin troppo verbosa, anche se utile per capire i meccanismi sottesi alla Borsa e al suo funzionamento, *Life Without Principle* riesce a mettere in scena le storie di persone normali, non certo mosse da grandi ideali come nei suoi classici capolavori. Eppure, anche stavolta, anche se con meno brillantezza, forza morale e visionarietà, la scommessa è vinta.



Regista
Ann Hui

Sceneggiatore
Ann Hui

Attori
Andy Lau, Qin Hailu, Deannie Yip

Provenienza
Cina

Versione
Originale

A SIMPLE LIFE Nomen omen

di Andrea Chirichelli

Ci sono storie che solo il cinema orientale sa raccontare con efficacia. È il caso di *A Simple Life*, che racconta il rapporto tra una domestica, Ah Tao, magistralmente interpretata da Deannie Yip (giustamente vincitrice di una Coppa Volpi a Venezia quale migliore attrice) e il suo padrone, il produttore cinematografico Roger (un altrettanto stupefacente Andy Lau), tra i quali si instaura un rapporto molto simile a quello tra una madre e il proprio figlio.

La storia semplice che dà il titolo al film è proprio quella di Ah Tao, che ha trascorso sessant'anni a servizio presso la casa del padrone, servendo quattro generazioni ma senza mai perdere la propria dignità. Una vita fatta di quotidianità, senza picchi, ma non per questo meno esaltante e ricca. A seguito di un infarto, decide, dopo una vita di servizio, di lasciare il lavoro e andare in pensione, per ritirarsi in una casa di riposo. Qui scopre un altro mondo, un'altra famiglia, un universo popolato da personaggi a volte bizzarri, con le sue regole e i suoi tempi.

Annu Hui celebra e descrive la vecchiaia, tema di stretta attualità ma tenuto a debita distanza dal cinema occidentale, figlio di un mondo che non sa e non vuole accettare l'idea della sofferenza e del distacco, proponendo una carrellata di personaggi over 60 irresistibili nella loro assoluta normalità. Un cinema sereno, senza colpi di scena ma non noioso, mai pedante o in cerca di facili lacrime e patetismi.

La casa di riposo, una sorta di purgatorio in Terra, diventa così il luogo dove aspettare una sorte inevitabile con compostezza e dignità, senza rinunciare alla solidarietà e all'amicizia. I due personaggi principali sono caratterizzati in modo splendido e azzeccato si rivela lo scegliere per uno di essi il ruolo di un produttore cinematografico , escamotage che permette agli appassionati di cinema orientale di godersi piccoli ma significativi camei di alcune delle più grandi star di quel cinema, da Tsui Hark (eccezionale) a Sammo Hung.

players

GRIND 04 HOUSE

di piero ciccioli

ZOMBIE DIARY: L'evoluzione del mostro della porta accanto

parte 2

Gli anni Novanta costituiscono una fase d'incubazione silente per lo zombie cinematografico, durante la quale il mostro assimila nuovi mezzi, preparandosi a tornare in celluloide con una veste più moderna. A una certa latitanza dei morti viventi dalla scena filmica dell'epoca, infatti, corrisponde il loro straordinario successo nel settore dei videogiochi, che, proprio in quel periodo, si guadagna un ruolo di primo piano nel panorama dell'entertainment. È soprattutto la popolarità riscossa dalla serie *Resident Evil* di Capcom a tenere viva l'icona dello zombie durante il decennio, tanto che, nel 1998, lo stesso Romero decide di tornare alla macchina da presa per girare i due spot pubblicitari del secondo episodio del videogame, offrendosi anche di stilare la sceneggiatura per il relativo adattamento filmico. Lo script di Romero e il cast selezionato (in cui figura pure il Bruce Campbell di *Evil Dead*) si scontrano, però, con vari problemi di produzione, che, nel 1999, culminano nella cancellazione del progetto *Resident Evil: The Movie*. L'idea viene ripresa in considerazione nel 2002, ma il timone passa a Paul W. S. Anderson, che porta il brand Capcom sul grande schermo in una versione assai diversa da quella romeriana e gonfia dell'allora osannata computer grafica.

Nel suo complesso, il fenomeno *Resident Evil* simbolizza l'incontro tra zombie e tecnologia, il quale costituisce la molla della successiva evoluzione concettuale del mostro. Essa avviene a cavallo del 2000, quando il non-morto tradizionale comincia a rivelarsi troppo lento e goffo per risultare minaccioso in una società sempre più dinamica e tecnofila, dove si stanno capillarmente diffondendo internet e cellulari. Così, l'ispirazione per aggiornare la figura dello zombie arriva nel 2002 con *28 Days Later*, pellicola

>>

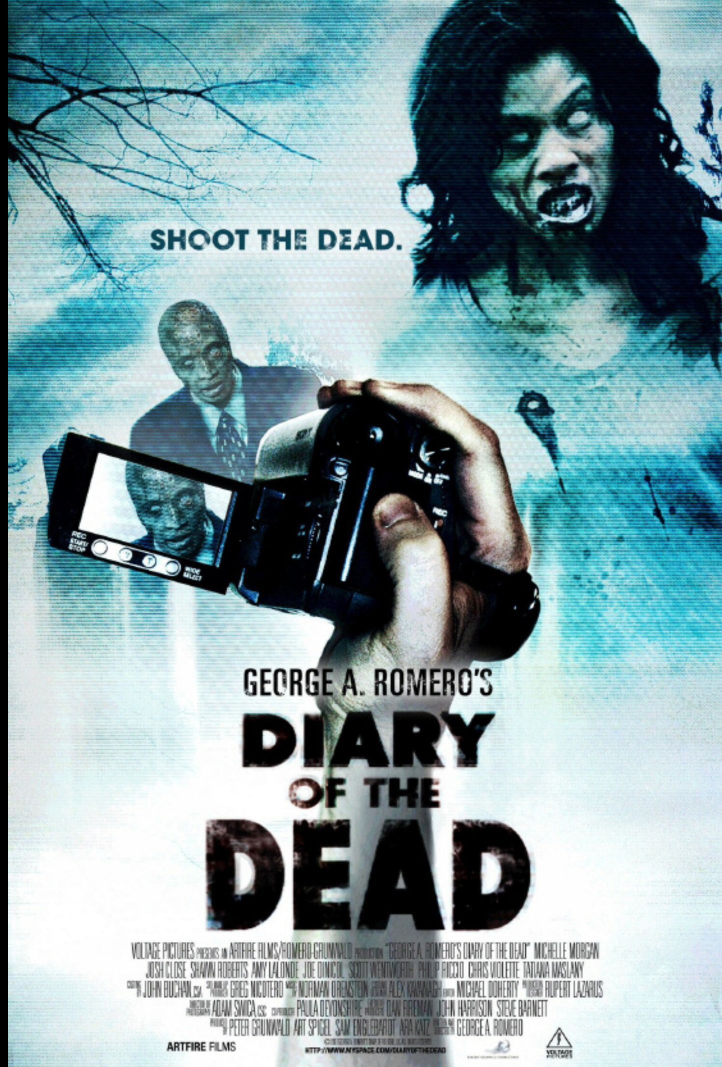
Ancora più critico ed esplicito rispetto a *Land of the Dead* risulta *Homecoming* (2005), un mediometraggio diretto da Joe Dante per la serie *Masters of Horror*, in cui i marine americani deceduti in Medio Oriente escono dalle tombe per andare a votare alle elezioni presidenziali











in cui Danny Boyle affresca un'Inghilterra devastata dagli effetti di una sorta di rabbia canina che contagia gli uomini, trasformandoli in esseri sanguinari, veloci e capaci di organizzarsi in branco, come dei veri predatori. Questo assist fa mandare a segno *Dawn of the Dead* (2004), un omaggio all'omonimo film di Romero, dove un esordiente Zack Snyder trasmette ai non-morti l'agilità e l'aggressività degli infetti di Boyle, delineando un'apocalisse zombie consona al lifestyle del Terzo Millennio.

La soluzione di Snyder si rivela seminale e viene ripresa per essere sviluppata tramite differenti approcci, come quello sperimentato nel 2007 dal *[Rec]* di Jaume Balagueró e Paco Plaza. La pellicola sfrutta il taglio mockumentary per inquadrare in presa diretta i non-morti/infetti, creando un'agghiacciante simmetria tra i movimenti rapidi delle creature e l'effetto steadycam. *[Rec]* ha pure il merito d'introdurre nell'ambito degli zombie movie il tema dell'onnipresenza di strumenti di registrazione audiovisiva nell'attuale vita quotidiana. Tutto può essere ripreso, tutto può essere testimonianza, finanche l'orrore. Si tratta di un aspetto sociale sondato anche dal *Diary of the Dead* (2007) di Romero, che si dipana attraverso un inquietante puzzle di video girati con telecamera digitale, filmati Youtube e registrazioni di sistemi di sorveglianza.

La crescente espansione dei canali di video sharing e dei social network fa sì che il rapporto tra zombie e società sia oggi maggiormente intimo, nonché a doppio senso. Se i morti viventi filmici risultano più terrorizzanti e realistici perché ripresi con strumenti non professionali, la diffusa accessibilità a questi stessi mezzi rende assai facile, per dei semplici appassionati, fingersi zombie e filmarsi nella realtà. Così, si assiste al diffondersi di video amatoriali che testimoniano fenomeni come gli "zombie walk", ossia degli eventi popolari dove migliaia di persone truccate da non-morti si divertono a percorrere le strade delle città, simulando giocosamente un contagio di massa. Forse è proprio questo il più pieno riconoscimento dello zombie come mostro pop per eccellenza, come mostro della porta accanto.



Presentato al Festival di Venezia 2009 con un'appassionata introduzione di Marco Muller e poi uscito nelle sale italiane accompagnato da un breve fumetto di Davide Toffolo, *La Horde* di Yannich Dahan e Benjamin Rocher si prefigurava come l'evoluzione degli zombie movie divertenti e leggeri, à la *Return of the Living Dead*. Ai fatti, pur avendo qualche buona idea, il film si rivela piuttosto piatto e scialbo

(nella pagina accanto, a sinistra) In un'America nel pieno dei fermenti anti-Bush, anche Romero fa la sua parte, proseguendo la propria serie di zombie movie con *Land of the Dead* (2005), dove i non-morti sono abusati e oppressi da una rinata società umana e decidono di armarsi per marciare contro i vivi



di Claudio Magistrelli

Nella società post-moderna i marchi sono le luci guida dei consumatori nel mercato. Accade così che in determinati settori, in particolare nella nicchia riservata alle industrie culturali, nomi propri di persona diventino marchi in grado non solo di impennare le vendite, ma anche di fornire con la loro semplice presenza sulla copertina/locandina importanti informazioni su cosa aspettarsi dal prodotto. Limitando l'analisi alla televisione, gli esempi non mancano. Su tutti Whedon, capace di crearsi un proprio universo narrativo, un Whedonverse appunto, in cui far galleggiare ogni sua nuova produzione, o quel Jerry Bruckheimer che a leggerlo - nome e cognome tutti attaccati, naturalmente - vengono subito in mente le esplosioni e gli zoom improbabili di *CSI*.

E poi J.J. Abrams, l'ultimo grande marchio generato dal piccolo schermo, che come una vera multinazionale diversifica su più media la sua produzione, non esita ad affidare le sue creazioni a sublocatori e raccoglie schiere di contestatori in tutto il mondo globalizzato; la colpa di cui si è più volte macchiato il suo marchio (*Lost*, *MI3*) è l'incapacità di far seguire ai suoi tipici incipit roboanti degli sviluppi che sappiano risolvere tutti gli spunti seminati.

Quello di Jonathan Nolan, invece, non è ancora un marchio, ma un nome ben noto agli appassionati di cinema. Portano la sua firma alcune delle migliori sceneggiature girate dal fratello Christopher, tra cui spiccano *Memento* e *The Prestige*, piccoli gioielli di intreccio votati alla seduzione cervellotica.

Quando *Person of Interest* è stata presentata dalla CBS come una co-creazione di questi due personaggi, la macchina dell'hype non ha tardato un istante a mettersi in moto decretandone il pilot come il più atteso della stagione. Facendo una somma algebrica degli elementi era lecito attendersi una storia complessa, dove nulla è come sembra e una pioggia di misteri a condire il tutto. Invece, la serie, contro ogni previsione, si è rivelata essere un procedurale, dove cliché e luoghi comuni abbondano, con una

PERSON OF INTEREST

un duo interessante



CREATO DA
JJ ABRAMS, JONATHAN NOLAN
SCENEGGIATURA
JONATHAN NOLAN
ATTORI
MICHAEL EMERSON, JIM CAVIEZEL, TARAJI P. HENSON
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

trama orizzontale appena accennata.

Harlod Finch - interpretato da Micheal Emerson, il Ben Linus di *Lost* - ha sviluppato anni addietro per il governo USA uno strumento di prevenzione criminale che, attraverso il controllo di tutte le telecamere di videosorveglianza della nazione, è in grado di identificare possibili minacce terroristiche prima della loro attuazione incrociando pattern comportamentali. Le situazioni criminali identificate ogni giorno sono tuttavia troppe, e Finch è costretto ad affinare l'algoritmo di ricerca affinché tutti i piccoli crimini vengano trascurati. I sensi di colpa per questa scelta lo spingono a sparire per quasi un decennio. Per il ritorno sulla scena decide di arruolare John Reese, ex agente CIA abbandonatosi alla vita di strada in seguito a un lutto, e usarlo per salvare le possibili vittime individuate dal suo software, a cui si è garantito un accesso segreto.

Gli spunti originali sono pochi - anche se la trattazione del tema del controllo glo-









bale è interessante - e la messa in scena è profondamente debitrice verso gli stilemi dell'action moderno. John Reese è una versione bad-ass di James Bond, con dei tratti da vigilante urbano in stile Batman. Il mistero non è pervenuto, se non in qual-che accenno al passato dei due protagonisti, mentre gli episodi scorrono lisci senza intoppi, con le classiche scoperte fortuite al momento giusto e cattivi dalla mira dilettantistica.

La tentazione sarebbe quella di bollare *Person of Interest* come delusione, ma in un simile giudizio quanto peso avrebbe l'hype? Rivelarsi un progetto diverso da quello che i nomi coinvolti lascerebbero pensare a una colpa? La linearità è un difetto di per sè, o lo diventa se il metro di paragone è *Lost*?

Per il momento la serie diverte; per capire però se rimarrà solo un piacevole intrattenimento o se saprà mostrare una maggiore profondità è necessario attendere l'evolversi di questa prima stagione.

Can che abbaia... e morde

di Mattia Veltri

Nicolas Chamfort, scrittore francese vissuto nel settecento, una volta disse che "la coscienza è un cane che non ci impedisce il transito, ma noi non possiamo impedirgli di abbaiare".

E *Wilfred*, la nuova serie targata FX (remake di una australiana incarnatasi in due stagioni), ha come coprotagonista proprio un cane (il Wilfred del titolo).

Certo, per quanto antropomorfo possa essere e per quanto poco credibile possa risultare, si tratta pur sempre di un cane, che abbaia a lungo e dà lezioni di vita a un allampanato e timido Elijah Wood (molti, tutti, lo ricorderanno nel ruolo di Frodo nella jacksoniana trilogia), che della sua vita non sa proprio cosa farne, se non tentare vanamente un suicidio con dei placebo prescrittigli dalla sorella.

È curioso notare come, venticinque anni prima, nel 1985, Bill Watterson, abbia creato un indiscusso capolavoro della letteratura a fumetti, *Calvin & Hobbes*, in cui il giovane protagonista è affiancato dal pupazzo di una tigre che soltanto di fronte ai suoi occhi e soltanto per lui prende vita. E andando indietro di un altro quarto di secolo, siamo nel 1963, uno dei maggiori esponenti della narrativa per ragazzi, Maurice Sendak, dava alle stampe il controverso, per l'epoca, *Nel paese delle creature selvagge* (che poi Spike Jonze ha magnificamente trasposto su pellicola un paio di anni fa).

Tirando le somme, *Wilfred* non porta alcuna ventata d'aria fresca nello sterminato panorama delle serie tv, pur tuttavia riesce, soprattutto grazie alla bravura e al carisma di Jason Gaan (l'attore che interpreta Wilfred, nonché co-creatore della serie) a coinvolgere e divertire per tutti e tredici gli episodi di questa prima stagione (FX ne ha confermata già una seconda).

WILFRED

CREATO DA
JASON GANN, ADAM ZWAR, TONY ROGERS
PRODOTTO DA
DAVID ZUCKERMAN
ATTORI
ELIJAH WOOD, JASON GANN, FIONA GUBELMANN, DORIAN BROWN
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Per quanto possa risultare strano, l'anello debole dell'intera produzione è quello su cui la produzione aveva investito buona parte della campagna marketing e delle speranze, Elijah Wood, che al di là di qualche smorfia e di un paio di ambiziosi finto-monologhi non riesce proprio ad andare.

Merito dunque dell'attore australiano, che sembra lanciato verso il successo nel continente a stelle e strisce e che dichiara di volere diventare il prossimo Chuck Lorre (per chi non lo conoscesse è la mente dietro *Big Bang Theory* e *Dharma & Greg*), e del navigato produttore David Zuckerman (*American Dad*, *Family Guy*).

Piccola nota a margine: tra le comparsate famose troviamo quelle di Ed Helms (Stu di *Una notte da leoni*), nel ruolo di un veterinario affetto da qualche problema nel rapportarsi con gli animali, ed Ethan Suplee (il Randy di *My name is Earl*), nell'inedito ruolo di un biker sessodipendente.


LOUIE
"BLACKLY FUNNY."
THE NEW YORKER
"IT'S BRILLIANTLY FUNNY AND IT'S BRILLIANTLY ORIGINAL."

ASSURDO REALISMO

di Emilio Bellu

Louis C.K. è al top della sua carriera. I suoi stand up fanno il tutto esaurito in giro per gli Stati Uniti, e i suoi colleghi citano il suo nome ogni volta che si discute di quale sia il comico più in forma del momento. Ma non stiamo parlando di un artista particolarmente attento a piacere al pubblico. È celebrato per la sua tendenza a provare materiale diverso show dopo show, al contrario di molti colleghi che utilizzano gli stessi sketch per anni. Qualche anno fa ha pubblicato sul suo canale YouTube un corto dove la chiesa cattolica viene descritta come un'organizzazione la cui occupazione principale è sodomizzare bambini. Paradossale e geniale, il corto tocca degli elementi di realtà che non possono non mettere a disagio. Perché Louis C.K. è la dimostrazione vivente che la vista laser esiste. In pochi hanno la sua capacità di guardare la vita e descriverla con altrettanta precisione chirurgica.

Louie è la seconda prova di C.K. nel mondo delle serie TV. Dopo anni di lavoro come scrittore e regista, sei anni fa HBO ha mandato in onda *Lucky Louie*, una serie in cui C.K., nella cornice di una sit com tradizionale, ha portato sullo schermo una rappresentazione realistica, amara e cruda della vita di una famiglia media, in larga parte autobiografica. Il corto circuito tra il formato classico e un tono molto inusuale ha convinto pochi, nonostante l'apprezzamento di un nutrito gruppo di appassionati. Dopo la fine della serie, la vita di C.K. è cambiata. Si è separato da sua moglie dopo un lungo matrimonio, condividendo la custodia delle sue figlie. Ha anche deciso di sperimentare uno stile ancora più crudo e diretto che in passato, utilizzando con maggiore economia gli aspetti più surreali e paradossali che hanno caratterizzato la sua produzione precedente. Il nuovo equilibrio e gli umori del pubblico statunitense si sono trovati in perfetta sintonia, e a 44 anni C.K. è all'apice della sua carriera, tanto da potere provare a creare un nuovo show in cui ha completa libertà artistica. Scrive, dirige, interpreta e monta ogni episodio.

Anche *Louie* è autobiografico. C.K. interpreta una versione leggermente modificata di se stesso: un comico di successo, ma non famosissimo, che vive nell'East Village di New York, è divorziato e condivide la custodia di due figlie. Le storie che racconta sono molto semplici. Cerca di tornare a uscire per cominciare nuove relazioni, dopo anni di matrimonio. Incontra un vecchio collega che ha avuto meno successo di lui. Accompagna le sue figlie dalla loro prozia, per fare conoscere loro qualcosa del passato. Cerca un nuovo appartamento. Nulla di complesso o particolarmente "originale", ma è la capacità di osservazione di C.K. che rende ogni episodio un piacere. Elementi della nostra vita



che sembrano scontati si rivelano importanti e curiosi, gli automatismi della vita di relazione diventano sconvolgenti nella loro assurdità.

Forse è la paternità ad avere permesso a C.K. di trovare il suo stato di grazia. In *Louie*, come nei suoi stand up, sottolinea spesso il pericolo dell'indifferenza, la tendenza degli adulti di dare per scontato tutto e tutti, entrare in automatismi che trasformano una vita piena di spunti in un'infinita routine che uccide l'anima. C.K. combatte continuamente questo problema, e vince. Guarda il mondo con gli occhi di un bambino, ma con la lucidità di una persona che sa esattamente quanto possa essere crudele e doloroso. Invita a non ignorare la sofferenza, ma senza alcuna cattiveria, crede davvero che conoscerla possa essere un modo per migliorare la propria vita.

Si dice che la narrativa americana si basi sulle aspirazioni di chi scrive, mentre quella britannica sulle osservazioni di chi scrive. *Louie* è una via di mezzo perfettamente riuscita. È classico e nuovo. Sta facendo in questo decennio quello che *The Office* aveva fatto nello scorso, e la straordinaria seconda stagione è una delle cose migliori che si possano vedere in televisione.

Andare al bar non ha più senso...

© Sara D'Onofrio 2011

...Perchè oggi di calcio si parla su

Falli da Dietro.



Falli da dietro, **il miglior podcast italiano sul pallone.**

Cercaci su **iTunes** oppure vai su:

http://vitoiuvara.podbean.com/



Terra Nova, Vetusta Gens

di Matteo Ferrara

CREATO DA
KELLY MARCEL
REGISTA
ALEX GRAVES
SCENEGGIATORI
KELLY MARCEL, CRAIG SILVERSTEIN, BRANNON BRAGA
PRODUTTORI
STEVEN SPIELBERG, PETER CHERNIN, RENE ECHEVARRIA
ATTORI
JASON O MARA, STEPHEN LANG, SHELLEY CONN, LANDON LIBOIRON, NAOMI SCOTT
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Nello scorso numero di **Players**, parlando in termini non esattamente entusiastici di *Falling Skies*, avevamo fatto notare come Spielberg abbia, senza ombra di dubbio, un debole per gli extra-terrestri. In *Terra Nova*, per fortuna, non ci sono extraterrestri. Ci sono però i dinosauri.

È inevitabile, quando si parla dell'industria dell'intrattenimento e di dinosauri, pensare a Steven Spielberg. *Jurassic Park* (1993) fu una pietra miliare nel mondo della computer grafica e si impose al botteghino, con i suoi 900 milioni di dollari di incasso, come il più grande successo cinematografico di sempre (il primo a superarlo sarà, nel '97, *Titanic* di Cameron). Diciotto anni dopo, Spielberg decide di portare i dinosauri sul piccolo schermo: nasce così *Terra Nova*.

L'incipit di *Terra Nova* è un miscuglio di cose già viste con un pizzico di novità: siamo nel 2149 e l'umanità è piegata da sovrappopolazione e inquinamento, la Luna è perennemente nascosta dall'aria sporca e contaminata, la vegetazione è praticamente inesistente. In questo scenario ci viene presentata la famiglia Shannon, la cui serenità è scossa dall'arresto di Jim (Jason O'Mara), il padre, colpevole di aver messo al mondo un figlio in più di quanto consentito dalla legge e condannato per questo a sei anni di reclusione.

Due anni dopo, sua moglie Elisabeth (Shelley Conn) viene scelta, in quanto eccellente chirurgo, per trasferirsi a Terra Nova, ridente villaggio rurale situato nel mezzo del nulla di 85 milioni di anni prima. Qualcuno ha infatti scoperto il modo di viaggiare nel tempo, e soprattutto che è possibile farlo in un flusso temporale parallelo, evitando quei problemi spazio-temporali che ci hanno spiegato tante volte, del tipo che dai un morso a una mela e la New York del futuro scompare all'improvviso.

Il viaggio avviene attraversando un portale (no, non bisogna andare a 88 miglia orarie) che ti porta dritto nel Cretacico, verso la speranza di una nuova vita, una nuova civiltà e anche un bel po' di ossigeno, che non è da buttare. La dottoressa riesce, in maniera sinceramente non molto credibile, a far evadere il marito e persino a farlo passare clandestinamente attraverso il portale. La famiglia Shannon si ritrova felicemente riunita: la comunità di Terra Nova sembra armoniosa e ben organizzata, eppure si scopre presto di un gruppo di rivoltosi, chiamati Sixers perché arrivati con il sesto pellegrinaggio, che ha deciso di allontanarsi dalla comunità e combatterla per ragioni ancora ignote allo spettatore. Intanto i dinosauri, realizzati con una CG

non eccellente ma sicuramente più che sufficiente per un prodotto destinato al piccolo schermo, si mostrano soprattutto nella specie degli Acceraptor, Slashers il nome datogli dagli abitanti di Terra Nova, che si dimostrano da subito letali.

Spesso prevedibile, *Terra Nova* cerca di buttare nel calderone anche una componente di mistero alla *Lost* - d'altronde il mix "comunità di persone in un luogo sconosciuto e apparentemente incontaminato, con pericoli da cui proteggersi cercando al contempo di scoprirne qualcosa" non può che portarci alla mente la serie di Abrams – ma sbaglia nel rivelare troppo e soprattutto troppo presto.

Il pilot di *Terra Nova* era sicuramente uno dei più attesi della stagione autunnale. Purtroppo quello che abbiamo visto finora, nonostante le potenzialità di una serie di questo tipo siano evidenti, ha un forte retrogusto di occasione sprecata, soprattutto a causa di una scrittura banale e confusionaria e di un cast per lo più insapore e poco convincente.

Altro problema del pilot è il fatto che ci abbiano infilato a forza delle situazioni da family drama e da sitcom adolescenziale, tra l'altro poco intriganti e quasi per nulla relativi alla trama principale. Se è vero che il primo periodo di produzione è stato afflitto da numerose complicazioni, tra cui l'abbandono della serie da parte di David Fury (già sceneggiatore per *Buffy*, *Lost*, *24*) e il ritardo nelle riprese a causa delle piogge torrenziali australiane, è altrettanto vero che da un prodotto di questo genere e con questo budget (4 milioni di dollari a episodio, tra i 10 e i 20 milioni solo per il pilot) ci si aspettava molto di più. E dire che la Fox in *Terra Nova* ci crede particolarmente, visto che in via eccezionale di episodi ne ha ordinati direttamente 13. Ci auguriamo, per il nostro intrattenimento e le loro tasche, che i capoccia del colosso della televisione americana non abbiano preso un grosso abbaglio.





PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL

diventa PREMIUM

Players offre i suoi contenuti in forme diverse per diversi tipi di utenza. All'inizio del nostro percorso c'erano "donatori" e "non donatori". Giugno 2011 vede il passaggio ad un regime costituito da Utenti Premium e Utenti Standard. Cosa cambia? Vediamolo.

UTENTI PREMIUM
Gli Utenti Premium di **Players** avranno accesso esclusivo a:

>La rivista sfogliabile online da pc/mac al day 1
>PDF scaricabile, che diventa esclusivo per l'utenza Premium
>Rivista ottimizzata per piattaforme iOS (iPad/iPhone/iPod) e Android (smartphone e tablet) in streaming sotto rete wireless o 3G
>Accesso a tutto l'archivio pregresso di **Players**

I costi per diventare Utente Premium sono elencati di seguito. Per il periodo estivo, e solo fino al 31 agosto, vi verrà offerto un mese extra in via promozionale:

9,99€* per 8+1 mesi Premium
5,99€* per 4+1 mesi Premium

Il periodo Premium include l'accesso ai numeri di **Players** rilasciati durante quello specifico arco di tempo, all'archivio e agli eventuali extra con cui omaggeremo di tanto in tanto gli Utenti Premium.

**per questioni tecniche il pagamento avviene in dollari ($) e non in €, ulteriori dettagli nelle Domande Frequenti, disponibili sul sito.*

UTENTI STANDARD
Gli Utenti Standard, o in altri termini "non paganti", possono:

>Sfogliare online gratuitamente i numeri di **Players** 30 giorni dopo il rilascio degli stessi per gli Utenti Premium
>Accedere liberamente a tutti gli articoli pubblicati sul sito





volti

> Marika Greco

http://www.micromosso.com/galleria/thumbnails.php?album=lastupby&uid=164

Marika Greco è una fotoamatrice consapevole da pochi anni, ma frequenta il mondo della fotografia da quando era bambina. "*La fotografia in casa è sempre stata importante, vista la passione che mi accomuna con mio padre. La prima vera macchina fotografica, compatta analogica, l'ho avuta in regalo da lui a dodici anni e scattavo tanto perché mi piaceva immortalare un attimo su quel pezzo di carta, che allora era l'unico modo per riviverlo. Una macchina fotografica c'è sempre stata, ma non occupava il posto che attualmente occupa nelle mie giornate*".

"*Nasco ritrattista. Ho sempre amato fotografare le persone e mi ritrovo principalmente a ritrarre le donne. Mi piace cercare di dimostrare che in ogni donna è racchiuso almeno un frammento di bellezza. Uno sguardo, un sorriso, una smorfia. Prediligo anche altri tipi di fotografia e ogni giorno ne sperimento di nuovi, ma il ritratto è quello in cui mi ritrovo più a mio agio*".

"*La fotografia nasce nella testa di chi scatta. La macchina fotografica è solo lo strumento attraverso il quale si riesce a dare vita a ciò che in quel momento è stato concepito nella testa. Una bella fotografia non dipende dallo strumento che si utilizza, anche se è chiaro che la giusta strumentazione rende la vita più facile*".















Progressione inarrestabile

di Matteo Del Bo





Con una manciata di ottimi album, i Mastodon sono rapidamente divenuti una di quelle realtà musicali che generano, con ogni nuova uscita, un'attesa palpabile e febbrile in qualsiasi angolo della rete, da sconosciuti blog fino alle 'zine più famose, e sapete perché? Perché questi ragazzotti difficilmente deludono e testardamente proseguono la loro progressione inarrestabile, passo dopo passo.

È difficile trovare oggigiorno una band che riesce a essere così diversa da se stessa risultando allo stesso tempo riconoscibile a ogni cambio di pelle: con *The Hunter* la melodia esplosa in *Crack the Skye* viene ripresa e rielaborata in maniera originale. La sensazione è che, nel tentativo estremo di condensare le intuizioni e soluzioni melodiche precedenti, si siano generate una moltitudine di piccole schegge impazzite che trovano sfogo in canzoni più dirette, grazie a un minutaggio essenziale e soprattutto a una forma-canzone più convenzionale, abbandonando quella struttura barocca e cervellotica che permeava il precedente album.

Oramai è chiaro che, abbandonata la rabbia e l'urgenza dei primi lavori, i Mastodon ambiscano a diventare una grande (heavy) rock band. In questo capitolo è impossibile non notare sonorità che fino a oggi non si erano mai palesate così evidentemente, sonorità che richiamano tanto i lavori di Homme con i Queens of the Stone Ages o melodie *pazze* che i fan dei Torche non faranno fatica a notare subito. Lo scotto da pagare, almeno in questo caso, è però un leggero senso di disorientamento durante i primi ascolti, visto che viene a mancare quella compattezza di base presente da sempre in tutti gli altri dischi dei nostri, che comunque non mina in nessun modo la qualità globale dell'opera.

La produzione del disco è potente e perfetta; io stesso (non proprio un grande fan delle produzioni cristalline e precisine) non posso che chinare il capo in segno

di rispetto di fronte ai suoni che escono dalle casse dello stereo e non esagero nel dire che attualmente *The Hunter* è uno dei dischi rock/metal con la produzione migliore che abbia mai sentito. Bisogna dare atto a Mike Elizondo di avere fatto un ottimo lavoro pur trovandosi in territori, apparentemente, a lui non congeniali. E alzi la mano chi non ha storto il naso quando ha appreso la notizia che sarebbe stato un produttore di musica prevalentemente hiphop a mettere le mani sul disco.

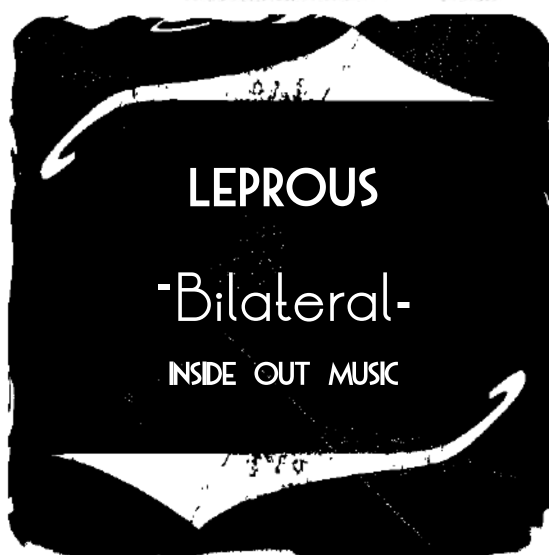
Era difficile realizzare un album degno di esistere dopo *Crack the Skye*, che non fosse schiacciato dalla sua pesante eredità, eppure, nonostante tutto, i Mastodon sono riusciti nella disperata impresa di aggiungere un nuovo e originale tassello nella loro discografia senza cadere nella trappola del more of the same o del bieco autocitazionismo, e anche se non si può fregiare del titolo di miglior disco dei nostri, rimane comunque un ottimo lavoro e un'uscita di spicco in questo 2011. Poco importano i vari cori che immancabilmente solleveranno i fan *traditi* al grido di "venduti!": negare il valore oggettivo di *The Hunter* è un delitto commesso con il movente dell'ottusità che da sempre flagella tutte le band che hanno il coraggio di osare e non fermarsi mai. Onore ai Mastodon.

Selezionati per voi: ***Togheter Alone, Le Pietre di Napoli, Le Piccole Cose***



Fuori dagli schemi

di Danilo Di Russo





In un'annata in cui i nomi di punta della scena prog metal scandinava come Opeth o Pain of Salvation tentano, con dischi interessanti almeno quanto interlocutori, di scardinare le fondamenta delle proprie certezze alla ricerca di nuove poetiche, è pur sempre rassicurante trovare tra le tante perle misconosciute dell'underground nord europeo un sound eclettico e brioso come quello dei Leprous.

Giunti al terzo album, e forti di un contratto con la prestigiosa Inside Out, più che un'etichetta un'istituzione nel panorama prog odierno, questi giovani norvegesi, guidati dal cantante/tastierista Einar Solberg (una recente collaborazione live addirittura con i riuniti Emperor alle spalle, suggellata peraltro dall'ottima presenza vocale di Ihsahn nel brano *Thorn*), sciorinano dieci canzoni ricche di impatto, energia e dinamismo, che scorrono snelle grazie all'innata capacità del quintetto di smussare gli angoli da certe pesantezze tipiche del genere.

Un disco strambo e anche "divertente" (e diciamolo, quanto è bello una volta tanto poter dire questo di un disco prog!), non meno della bellissima copertina di Jeff Jordan (la cui visionaria arte ha già deliziato, per i più attenti, varie uscite dei Mars Volta) che così bene interpreta e impacchetta questo delizioso affresco di follia umana in musica.

E così, sulla tavolozza sonora del prog metal classico tipico dei Pain of Salvation e Symphony X, i ragazzi si divertono (evidentemente un mondo, come si evince dalla loro proposta) a rimescolare continuamente le carte senza dare punti di riferimento, arricchendo la già eccelsa bontà dei loro arrangiamenti con tocchi di elettronica e soluzioni alternative quasi *pattoniane* da una parte, e dall'altra con un impatto metal più rabbioso della media del genere (ancor più testimoniato da una maggiore spigolosità e irruenza nei lavori precedenti), che tradisce senz'altro anni di ascolto e affinità con tutte quelle piccole grandi realtà satel-

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

lite dell'*avantgarde* che hanno arricchito la scena estrema norvegese nella sua migliore stagione, come Manes, Green Carnation o la straniante teatralità degli Arcturus.

Tanta stratificazione e imprevedibilità, in bilico sempre tra incontrollati spasmi di aggressività e melodiosa coralità pop, rendono questo lavoro una (ri)scoperta continua degna di essere, per ora, annoverata tra le più gradite sorprese del 2011. Un prog nervoso senza mai essere angosciante, così caldo nell'interpretazione che della freddezza, ahinoi, tipica di tanta paccottiglia presente nella scena ha solo in comune la provenienza geografica, e soprattutto così "umano" nell'attitudine che non ha bisogno di sfoderare il consono campionario di inutili virtuosismi e orpellume assortito, per rilucere della propria, genuina bellezza.

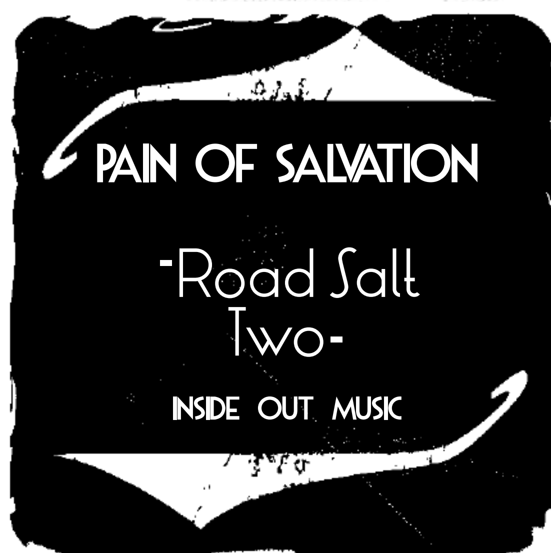


Selezionati per voi: ***Bilateral, Thorn, Mb. Indifferentia***

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Per la propria strada

di Danilo Di Russo





Selezionati per voi: ***Conditioned, To the Shoreline, The Physics of Gridlock***

Ottavo studio album e seconda parte, a neanche un anno di distanza dal convincente primo cd, del nuovo doppio di inediti a titolo *Road Salt* per i *progsters* svedesi Pain of Salvation.

E pensare che ricordo ancora la delusione quando, non più di due anni fa, terminato l'ascolto del pessimo EP *Linoleum*, già ero lì a interrogarmi sulla possibile fine artistica di una delle più apprezzate (da critica e pubblico) formazioni del progressive metal mondiale, e sul come fosse possibile che un meccanismo così oliato e perfetto potesse quasi inceparsi con le proprie mani sotto i colpi di scure di un disco interlocutorio (ma apprezzato dal sottoscritto) come *Scarsick* del 2007, vero spartiacque tra la loro discografia più nota e canonica e la soluzioni più ardite e imprevedibili (ma forse proprio per questo, mai così *prog*) dei dischi recenti. Senza contare il non imbrigliabile egocentrismo del *factotum* Daniel Gildenlöw, animo troppo inquieto e libero per vedersi inquadrato entro direttrici precise e intagliato nel cartone di un ruolo che evidentemente non ha mai avuto intenzione di ricoprire per sempre.

Eppure chi ne conosce la carriera quasi ventennale, non dovrebbe più sorprendersi della gestazione folle e istintiva che da sempre contraddistingue il quintetto di Eskilstuna, fatta di eccessi (vedi le ambizioni compositive di un concept forse eccessivo come *BE*, tirato fuori dal cilindro all'apice del successo commerciale), repentini cambi di attitudine e sofferti avvicendamenti in seno alla band, che fanno sì che ci si ritrovi, oggi, con la sola rodata coppia di chitarristi storici Gildenlöw /Hallgren e una band totalmente rinnovata, rispetto agli artefici di capolavori come *The Perfect Element I* e *Remedy Lane*.

Ma nulla di cui disperarsi: i Pain of Salvation odierni sono una band fantasiosa e senza freni, perfettamente conscia dei propri mezzi ma ancora deliziosamente insofferente all'idea di porsi dei li-

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

miti, e il loro ultimo lavoro è un affresco sonoro ibrido, eclettico e genuinamente settantiano, fatto di luci e poche isolate ombre, e con un'umoralità di fondo malinconica e dark, quasi speculare ai toni energici della prima parte.

Solo apparentemente lineare, *Road Salt Two* è un disco fortemente votato alla canzone e a una reinterpretazione continua e assai stratificata della *power ballad*, che trascende il sentimentalismo che le è proprio per abbracciare uno spettro di stati d'animo, stili e arrangiamenti sempre cangianti, su cui si staglia la prestazione vocale di un Gildenlöw (non certo da oggi una delle migliori voci in circolazione, specie dal vivo) mai così sugli scudi.

Messi su pantaloni a zampa d'elefante e vinili polverosi, il canovaccio *zeppeliano* dipana subito elettricità vintage con *Softly She Cries* e *Conditioned* (in odore di Uriah Heep), brani con cui i PoS potrebbero anche, senza forzature, inserirsi in quel mercato di *revival seventies* svedese che, partendo dal successo di band locali come Graveyard e Ghost, sta conquistando sempre più consensi nella scena rock odierna.

Dei Zeppelin, la successiva *Healing Now* riprende invece l'anima più bucolica e *psych*, lì dove invece la malinconia di *To the Shoreline* abbraccia echi quasi morriconiani, e i toni plumbei di cui si accennava prima trovano espressione in una vera danza *sabbathiana* dall'incedere quasi *doom* in *Eleven*, estremamente interessante anche nelle sue digressioni *prog* strumentali.

Una serie di ballate dal gran gusto melodico (*1979*, *Through the Distance*) si alternano a brani più nervosi, come l'ansiogena *The Deeper Cut*, con il suo sofferto crescendo e la rabbia soffocata della già edita *Mortar Grind*, con un Daniel mai così crudo e aggressivo.

Cala il sipario con l'ottima *The Physics of Gridlock*, brano forse più in linea coi PoS che eravamo soliti conoscere, che parte ancora nervosa per esplodere in un crescendo melodico che non può lasciare indifferenti, con tanto di chiosa in impeccabile idioma francese.

Sulle note di *End Credits* ci si congeda da un disco che rinnova la gioia del sapere in ottima salute e con ancora tanto da dire una band mai banale che in molti vedevano al capolinea, e che porta gli svedesi ad andare cocciutamente avanti per la propria strada, pur consapevoli che ampie fette del loro pubblico, che non meno genuinamente di altre ne hanno amato la poetica, potrebbero probabilmente non seguirli più, continuando a non capire quanto l'affermazione assoluta della propria integrità artistica sia per Daniel Gildenlöw e sodali di viaggio un'urgenza dello spirito non compromettibile, men che meno negoziabile, per qualche migliaio di copie vendute in più.



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Worship the low-end

di Pietro Recchi





Selezionati per voi: ***Ultramorth, Oktrombo, Oktomorb***

Due bassi e una batteria. Se è la formazione dei MoRkObOt a sembrarvi curiosa e inusuale, è solo perché ancora non avete ascoltato una nota del maelstrom sonoro heavy/psych/space scaturito dalle menti di Lin, Lan e Len, ambasciatori e messaggeri per il pianeta Terra della misteriosa entità intergalattica da cui il gruppo prende il nome.

La proposta dei MoRkObOt risulta difficilmente inquadrabile: al pari del Galactus divoratore di mondi tanto caro ai lettori Marvel, i MoRkObOt fagocitano nel loro interno oscuro tutto l'isterismo e le devianze della scena post-metal più recente per poi vomitarli fuori in una forma inedita, rimaneggiata a uso e consumo del loro Dio ispiratore.

Quarto lavoro del trio lombardo, *MoRbO* prende le distanze dal precedente trittico (composto dall'interessante esordio *MoRkObot* e dai successivi, folli, *MoStRo* e *MoRtO*, tutti pubblicati per la sempre attenta etichetta piemontese Supernatural Cat) mostrando l'anima più diretta e -si fa per dire- meno cervellotica della band.

Messe (parzialmente, vedi l'ottima *Mor*) da parte le derive fortemente psichedeliche e le insensate, densissime stratificazioni di effetti con cui il suono dei MoRkObOt annichiliva l'ascoltatore, *MoRbO* si focalizza su strutture più geometriche, secche e groovy, con tonnellate e tonnellate di riff saturi di elettricità distorta a inseguirsi uno dopo l'altro, mentre le ritmiche deliranti della batteria di Len dettano tempi mai così vicini a certi lidi math-rock; non fossero i MoRkObOt, verrebbe quasi da parlare di una maggiore accessibilità.

Beninteso, i fan di vecchia data non hanno nulla temere: concettualmente, i MoRkObOt non sono cambiati di una virgola e il loro sound rimane pazzo, claustrofobico e assolutamente personale. *MoRbO* è un esperimento pienamente riuscito che, nel suo rinnovare una formula che rischiava di chiudersi su se stessa, rappresenta senza dubbio la prova più solida e coesa del trio, se non direttamente il loro miglior lavoro in senso assoluto.

Il **sacco di m....*** sei tu che li abbandoni



Quando una passione cresce, non perderla per strada

wiskast

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

wiskast.blogspot.com

*maglia ^_^

L'ONORE DELLA FOLLIA

DI PAOLO SAVIO

Titolo dell'opera: ***Shigurui*** **• Scritto da: Takayuki Yamaguchi • Provenienza: Giappone • Versione: Italiana**





Poche opere riescono a percorrere efficacemente quella sottile e vagamente sdrucciolevole linea che separa il resoconto storico dal poema epico; la coraggiosa e controversa opera del mangaka Takayuki Yamaguchi, *Shigurui* (letteralmente "folle", "ostinato" o "disperato"), è una di queste.

Ambientato agli inizi del periodo Edo, il manga è ispirato a un libro di Norio Nanjo intitolato *Suruga-jo Gozen Jiai* (Il Torneo Imperiale al Castello di Sunpu). Il torneo oggetto dell'opera originale è una manifestazione tenutasi nel 1629 su comando dell'imperatore Tokugawa Tadanaga, storicamente famigerata per la scelta imperiale di utilizzare vere e proprie katana anziché gli usuali *bokken* (spada da allenamento in legno).

La trama ci introduce nelle drammatiche vicende di due samurai iscritti al torneo, Gennosuke Fujiki e Seigen Irako, le cui vite il caso, l'ambizione e la cieca lealtà configureranno come reciproca nemesi etica e sociale in un turbinio di pugni allo stomaco del lettore. Lo sviluppo della trama avviene mediante l'uso di un lungo flashback (inframmezzato da molti altri incisi sui personaggi secondari) che spiega come i due protagonisti abbiano maturato tale rivalità e come le loro vicende li abbiano portati l'uno, Fujiki, a perdere un braccio e l'altro, Irako, a perdere la vista.

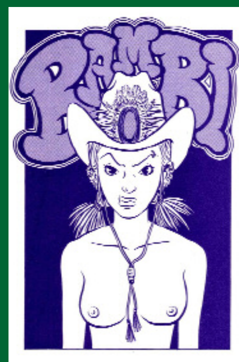
Il tratto, figlio illegittimo della corrente stilistica *ero-guro* con cui i temi storici trovano adeguata simbiosi, è molto dettagliato: ogni posa, quasi teatrale, è studiata in modo strutturalmente irreprensibile. Il fatto che la muscolatura e la postura dei personaggi siano protagoniste delle tavole è reso evidente dalla frequente scelta di rendere trasparenti abiti e oggetti, talvolta persino la cute, per mettere in mostra la più intima e rigorosa anatomia interna.

La verosimiglianza delle vicende è anche motivo della più grande critica rivolta verso l'autore e l'opera, ovvero l'inusitata violenza delle scene e l'accademica precisione con cui i corpi vengono rappresentati durante tali occorrenze. Per quanto la visione di queste sequenze possa risultare sciocante, questa scelta appare gratuita e fine a se stessa solo a un'analisi superficiale: lo scopo più facilmente riconoscibile è quello di mostrare non solo l'orrore della violenza e della morte, ma anche la caducità della vita stessa, in quell'epoca appesa a un filo spesso reciso dai "potenti" per semplici capricci o scatti d'ira. Tuttavia, l'eccesso di violenza non cessa di essere significativo nemmeno nelle occasioni più surreali in cui l'eccidio viene magnificato in modo smodato, andando a ricordare, per modi e rappresentazione, il Guts di Miura. È in quelle circostanze che l'autore comunica indizi sulla reale natura dei suoi affreschi. Yamaguchi parte dalla storia per proporre l'epica, la sua visione è quella estrema dell'evento raccontato, ingigantito, mitizzato. I suoi personaggi spesso si trasfigurano in mostri inarrestabili dallo sguardo vitreo e inumano, in spiriti di pura rabbia e vendetta. Alla luce di tutto questo, l'eventuale critica sul poco realismo di alcune sequenze non solo perde di significato ma avvalora l'operato dell'autore riconoscendone la sintesi perfetta tra la più improbabile delle fantasie e la più brutale delle realtà.

Se si esclude qualche (infelice) caso isolato, ogni personaggio in *Shigurui* viene ossequiato con una porzione di spazio adeguata, con un opportuno approfondimento tanto negli avvenimenti pregressi quanto nei motori emozionali che ne dirigono le azioni. L'assenza di manicheismo è talmente profonda che va ad avvolgere anche tabù storici giapponesi, come la figura del samurai, rappresentata da Fujiki, qui talmente ossessionata dall'obbedienza da spingere involontariamente il lettore a preferirgli l'amorale arrivismo di Irako. Infine, è impossibile non notare una sagace critica all'umile ruolo della donna di quei tempi, spesso relegata a mera vittima e strumento riproduttivo ma la cui invisibile influenza poteva spingere a improbe imprese.

Atsushi Kaneko
Il Quentin Tarantino dei manga

di Piero Ciccioli



Ambientato in uno scenario che ibrida il Giappone moderno con il Texas deliziosamente decadente di Lansdale, *Bambi and Her Pink Gun* è un "road manga" che vede la killer sedicenne Bambi togliere un bambino dalle grinfie del boss malavitoso Gabba King per riconsegnarlo alla sua famiglia. La ragazza dovrà scontrarsi con i sicari più assurdi, come Platinum Mask, un folle luchador cyborg

"A dispetto dell'abbondanza di spargimenti di sangue, massacri e violenza, la storia viene raccontata dal punto di vista umano della protagonista, così l'autore riesce a descrivere in maniera efficace l'algida freddezza del male".

In questo modo, il prestigioso critico di manga Masanao Amano descrive sinteticamente *Bambi and Her Pink Gun,* una delle opere più rappresentative di Atsushi Kaneko. Si tratta di parole semplici, ma capaci di mettere in risalto i lineamenti caratteristici della poetica di uno degli autori più singolari dell'attuale panorama fumettistico giapponese.

Effettivamente, il leitmotiv dei lavori di Kaneko risiede nell'estrema spettacolarizzazione della violenza, utilizzata per lastricare di eccessi stravaganti una strada che conduce dritta verso l'inferno terreno del vivere quotidiano, attraverso cui si delinea un affresco cinico e sulfureo della natura maligna dell'uomo comune. I mostri di Kaneko sono persone apparentemente normali, finanche popolari, che risultano "portatori sani" di un male totale, nel suo essere spontaneo, viscerale e indecifrabile. Così, l'autore genera un agghiacciante contrasto tra l'essenza quasi inumana di atrocità efferate e la rassicurante esteriorità degli individui che le commettono, dando il via a un helter skelter di spaccati di vita degenerata. Per esempio, un timido scienziato che vive rintanato in laboratorio si rivela essere uno stalker folle, deciso a perseguitare i propri colleghi al fine di coinvolgerli in esperimenti aberranti, oppure la donna che soccorre in strada un ragazzo incidentato svela inaspettatamente la sua natura di ossessiva dominatrice sadomaso, trascinando nel suo dungeon il malcapitato per torturarlo a sangue.

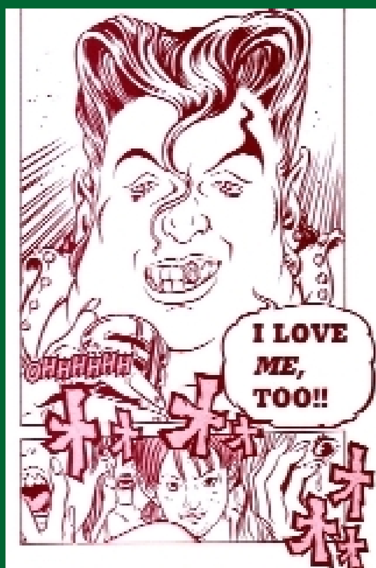
Tale dualismo a sfondo orrorifico metropolitano si evolve spesso in situazioni surreali, innescando un climax verso l'assurdo che sfocia nell'apparizione inattesa di entità come alieni, zombie o donne-insetto di cronenberghiana memoria. È proprio attraverso l'uso di queste icone weirdo che Kaneko smorza gli aspetti maggiormente truci delle proprie opere, conferendo a tali contenuti un valore più allegorico che descrittivo, al fine di renderli grottescamente ludici senza rinunciare alla pregnanza del loro significato. Si tratta di un approccio che ha diversi punti in comune con la narrativa splatterpunk di Joe R. Lansdale e con il cinema pulp di Quentin Tarantino. A tal proposito, è possibile riscontrare evidenti analogie sul piano delle sceneggiature, tutte caratterizzate dalla grande cura riposta nel comporre dialoghi stilosamente turpiloquiali e nel ricamare trame che si sviluppano in un crescendo di labirintici incastri d'eventi sopra le righe.

Lo stesso vale per l'ambito grafico, dove Kaneko assimila spunti estetici dai capisaldi dell'immaginario pulp e splatterpunk americano, sintetizzandoli in un disegno che abbraccia i fumetti creepy anni Quaranta, i B-movie fantascientifici anni Cinquanta, l'exploitation cinematografica anni Settanta e, addirittura, l'arte di strada anni Ottanta legata alla seconda giovinezza della skateboarding culture. Il tutto si risolve in uno stile figurativo pulito, dove la costruzione visiva risulta estetizzante nel suo essere asciutta e dinamica, come se ogni vignetta fosse pensata per apparire su un poster o su capi d'abbigliamento streetwear. Inoltre, l'autore dissacra la tradizione bicromatica e a base di campiture del manga tradizionale con un atteggiamento dadaista, fondato su un uso minimale dei retini e sul ricorso a improbabili accostamenti di colori, come verde su giallo o blu su arancione.

Chi volesse addentrarsi negli psichedelici deliri di Kaneko può recuperare le antologie di storie brevi *R*, *BQ The Fly Book* e *BQ The Mouse Book*, disponibili nel catalogo D Books ereditato da GP Publishing. Quelli che, invece, desiderano un'opera ad ampio respiro possono rivolgersi al succitato *Bambi and Her Pink Gun*, i cui primi due volumi sono stati pubblicati in Italia da Kappa Edizioni, collana Manga San.



Sebbene ancora inedito in Italia, *Soil* è il manga per cui Kaneko è più famoso in Giappone, tanto che, nel 2010, l'opera è stata trasposta in una serie televisiva diretta da Takashi Shimizu (*Ju-on: The Grudge*) e da Yuudai Yamaguchi (*Meatball Machine*). Incentrato sulle bizzarre vicende che sconvolgono un'idilliaca comunità giapponese, all'indomani della misteriosa scomparsa di una famiglia modello, *Soil* è la piena espressione dell'estro surreale dell'artista



Bambi arriverà, infine, al faccia a faccia con lo stesso Gabba King, che appare come un vampiro obeso, dal look alla Elvis Presley. I fan dei videogiochi di Goichi Suda sono avvisati: questo è il manga che fa per voi!



KING SIZE

di Enrico Pasotti

L'appellativo che spesso definisce Stephen King, il Re del Brivido, è vero solo in parte, perché il brivido, l'orrore, King non solo lo domina, ma soprattutto l'ha reinventato. Al di là del generale disprezzo che spesso questo autore suscita e di una prosa non sempre eccelsa, al di là anche degli strali subiti dalla stampa, King ha in sé grandi meriti di scrittore, di affabulatore e di uomo pure.

Ed è una delle critiche negative più celebri, da parte di Time Magazine, quella che in un certo modo mette in mostra la sua grandezza: "maestro della prosa post-alfabetizzata", come se solo i professoroni di Harvard avessero diritto alla lettura.

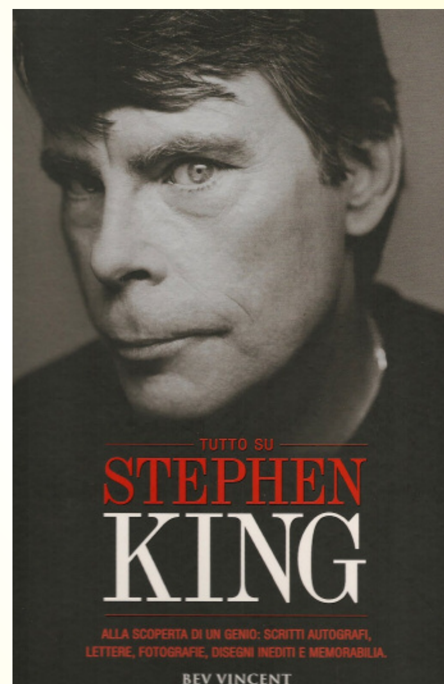
King, con la sua prosa lineare, ma di rado inefficace, ha saputo costruire mondi talvolta semplici (le innumerevoli cittadine del Maine in cui ambienta molte sue opere), talvolta angusti (la camera da letto de *Il Gioco di Gerald*), talvolta sconfinati (il mondo in cui si svolge la saga pop-fantasy de *La Torre Nera*). L'opera di King, di grande impatto e intrattenimento, ha inoltre il merito di avere inverdito il genere dell'Orrore, i cui precedenti illustri più vicini nel tempo sono Edgar Allan Poe, Bram Stoker, H.P. Lovecraft.

Lontano dal becerume delle riviste pulp dell'epoca in cui è cresciuto, in cui cripte e licantropi sono all'ordine del giorno, King scrive l'orrore urbano, domestico, attualizzato. La sua prima opera, *Carrie*, prende luogo fra le mura domestiche e quelle scolastiche, luoghi entrambi comuni ai più, facili da immaginare. La distorsione che King attua sul quotidiano, è il meccanismo del suo genio. King sa farsi carico dell'aspettativa del lettore, delle sue immagini intime, delle sue paure profonde. Sa ciò di cui abbiamo paura, perché lui stesso nutre le stesse paure. Sa che, prima o poi, tutti si sono trovati davanti un grosso cane che ringhia quindi, amplificando questa nozione, e orchestrando le cose ad arte, costruisce il suo *Cujo*. Tutti hanno avuto paura di un qualche luogo proibito, di una casa stregata o anche solo del buio. E King lo sa. Sopra ogni cosa, King sa che tutti hanno dei segreti (lui pure li ha avuti) e sa come ci sentiremmo se rischiassimo di essere scoperti, cosa saremmo disposti a fare per mantenerli tali, fin dove potremmo spingerci e dove invece non vorremmo andare. E lui è lì, dietro di noi, a spingerci oltre, in quel posto dove preferiremmo non metter piede.

Stephen King non passerà alla storia come un Dante, uno Shakespeare, un Hemingway. Non che gli freghi. King va letto, invece, all'interno del proprio contesto popolare, della sua incisività mediatica, del suo impatto culturale. Oltre ad avere venduto un gozzillione di copie, oltre ad avere portato alla lettura milioni di persone, oltre ad avere tormentato le notti delle nostre mamme, prima ancora che le nostre, King ha un altro grande, impagabile, quasi ormai introvabile merito: l'onestà.

Autore a dir poco prolifico, King è sostanzialmente diventato ricco con la sua prima opera, quel *Carrie* che, fortunosamente uscito a ridosso del film *L'Esorcista,* ha saputo raccoglierne il successo planetario e mutare lui stesso in pellicola di grande incasso, a opera di Brian De Palma. Ma, contrariamente a quanto pensano in molti, la motivazione dell'obesità letteraria della sua opera non sono i soldi, quelli c'erano da subito. Per sua stessa ammissione, King scrive perché non vorrebbe fare altro. È un lavoro, a suo dire l'unico che sappia fare, ma è anche la fuga dalla realtà di un bambino mai cresciuto ed è pure un modo per esorcizzare i demoni dell'inadeguatezza, dell'alcool, della droga, del dolore, della morte, della paura. Tutti demoni che King ha incontrato in prima persona e che spesso sono finiti nei suoi romanzi i quali, così di sovente, hanno come protagonista uno scrittore in gita nei gironi più bui dell'inferno.

Titolo Libro:
Tutto su King: Alla scoperta di un genio
Autore: Bev Vincent
Editore: Sperling & Kupfer
Anno: 2011
Prezzo di Copertina: 40,00€
Pagine: 192
Versione: Italiana

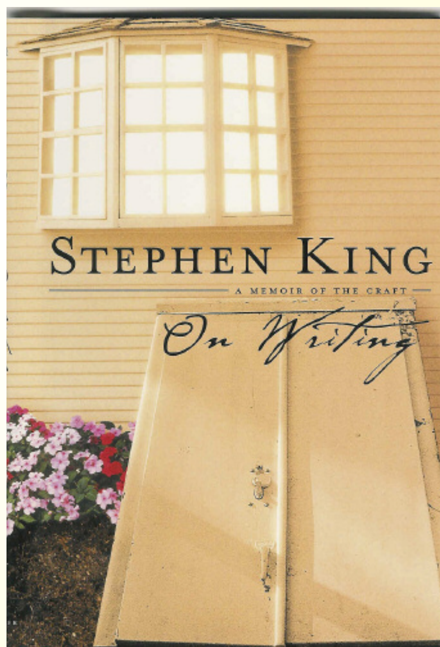


Ecco il regalo perfetto per Natale, se conoscete qualcuno che apprezza King. O se voi stessi lo apprezzate. *Tutto su King* raccoglie notizie e aneddoti già editi altrove, ma sono il materiale fotografico e la memorabilia a rendere il libro davvero impagabile. Al di là delle foto intime e familiari degli anni '60, desta interesse il materiale conservato in apposite tasche trasparenti: riproduzioni, ingiallite e stropicciate, dei dattiloscritti originali di King, con tanto di annotazioni sue o dell'editor. La riproduzione del telegramma che dava per venduto *Carrie* e la storia dell'orrore che un King dodicenne pubblicava su una fanzine ciclostilata, sono solo una parte della raccolta di cimeli e curiosità, valide tanto per il fanatico quanto per il lettore interessato.



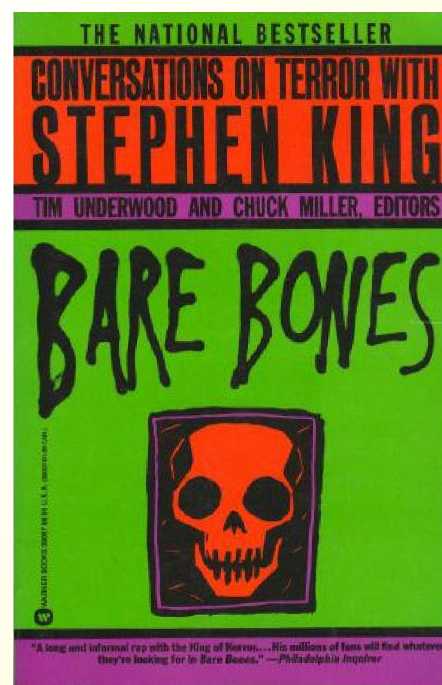
Titolo Libro:
On Writing: Autobiografia di un mestiere
Autore: Stephen King
Editore: Sperling & Kupfer
Anno: 2000
Prezzo di Copertina: 10,90€
Pagine: 320
Versione: Italiana

Vera perla della produzione kinghiana non narrativa. *On Writing* è una lettura imperdibile per chiunque ami o si interessi al processo creativo della scrittura. King, con questo libro, insegna a modo suo l'arte dello scrivere e lo fa ponendo pochissimi paletti (leggere tanto/scrivere sempre) ed elargendo consigli coloriti e ispirati. Non si tratta solo di un manuale di scrittura, anzi. È, a conti fatti, la sua autobiografia, che parte dall'infanzia e risale la sua vita fin dopo il momento in cui avrebbe potuto terminare: l'incidente che per poco non lo stralciò dal novero degli autori più invidiati/odiati di sempre. Con una prosa diretta e scorrevole, ripercorre un'infanzia difficile e avventurosa, le responsabilità di capo famiglia e la povertà prima del successo *Carrie*, la dipendenza da droga e alcool e l'incidente (che di fatto poteva interrompere la stesura del presente libro). Must.





Titolo Libro:
Bare Bones: Conversations on Terror with Stephen King
Autore:
Tim Underwood/Stephen King
Editore:
McGraw-Hill Book Company
Anno: 1988
Prezzo di Copertina:
Usato, per pochi spiccioli
Pagine: 217
Versione: Inglese



Una raccolta esaustiva di interviste che risponde grossomodo a ogni domanda potesse venirvi in mente in relazione a King. Oltre alle domande di rito, talvolta stucchevoli, la lettura si fregia di veri momenti di gloria, come la volta in cui King si spacciò per Francis Ford Coppola o la descrizione di uno dei tanti posti dove visse da bambino: *we were living in […] Hermon, Maine, which, if not the asshole of the universe, is at least within farting distance of it.*

L'apocalisse c'è già stata

DI MARCO PASSARELLO

INTERVISTA A FRANCESCO DIMITRI

Tu vivi a Londra: gli autori fantastici sono poco considerati come in Italia?

Il problema ha due facce. La prima: China Mieville scrive regolarmente sul Guardian, e in Italia sarebbe impensabile. Terry Pratchett è stato nominato "sir", e Neil Gaiman è una gloria nazionale. Però parliamo di autori del calibro di Pratchett, Gaiman, Mieville. E questa è l'altra faccia. In Italia c'è un fantastico la cui qualità è all'altezza di quello anglosassone? Questione di gusti, ma la mia risposta è (con le dovute eccezioni): neanche per sogno.

Molti romanzi innovativi restano inediti. Perché?

In Italia manca una tradizione fantastica paragonabile a quella anglosassone. Il problema è che si crede che, siccome non c'è la tradizione, allora non c'è un pubblico potenziale. E allora le folle che fanno la fila per comprare Harry Potter, da dove spuntano? Tutti immigrati albionici?

Cosa deve fare un autore italiano di fantastico?

Avere molta fiducia nella propria scrittura. So che suona retorico, ma la strategia migliore è diventare quanto più bravi possibile. Gli editori sono difficili, ma non del tutto chiusi. Non ci sono ricette: le storie sono l'unico punto fermo.

Hai ripubblicato il tuo *Pan* in formato digitale. È il futuro?

L'e-book è semmai il presente, in mercati più maturi. Da quando ho un Kindle ho ridotto gli acquisti cartacei del 30-40%. Però gli editori hanno ancora un compito da svolgere: selezionare, far crescere gli autori, promuovere. Spero affondino gli editori che non capiscono che trattare i lettori (e gli scrittori) come nemici è sbagliato. Ma l'editore in sé, come figura, resterà.

Si dice che gli e-book renderanno impossibile per uno scrittore sostentarsi.

Stronzate. Una costante nella Storia umana è che chi sa raccontare trova sempre un modo per farlo. Magari la professione del romanziere in senso stretto cambierà. E allora? È una professione recentissima. Magari i "romanzieri" dovranno essere anche scrittori di fumetti e feuilleton, o cantastorie orali. A me sembra una figata, altro che fine-del-mondo.

Hai espresso fastidio per come in Italia si è interpretato il fenomeno delle rivolte di Londra…

Facevano saltare in aria automobili a 500 metri da casa mia. Conosco le zone e il tessuto sociale in cui i disordini sono avvenuti. Sono un fenomeno di tipo radicalmente nuovo, centrato sull'anomia molto più che su ogni possibile rivendicazione conscia o inconscia. Ho letto interpretazioni in termini vetero-marxisti: le classi inferiori che si ribellano perché le ricche le opprimono. Ma là in mezzo c'era molta middle class. A questi ragazzi manca l'empatia, forse perché non hanno avuto abbastanza storie.

Manca una narrazione condivisa?

È ancora più complesso di così. L'apocalisse c'è già stata: un certo mondo è già finito. C'è tutta una panoplia di valori in cui la mia generazione, e ancor meno quella successiva, non crede più. I vecchi miti sono caduti ma non ne stiamo creando di nuovi. Noi siamo la generazione che è capitata in mezzo, e rischia di spezzarsi.

Per salvarci servano nuovi miti? E chi li elaborerà?

I miti si elaborano collettivamente. Se il processo diventa cosciente, ottieni ideologia. Io credo stiano già nascendo, ma vederli è difficile, perché ci siamo dentro. Nel frattempo, però, l'anomia cresce, la civiltà si frantuma. il mondo cambia, e così le culture.

L'uomo dal cappello steampunk



Francesco Dimitri ha 30 anni, ed è uno dei più quotati autori fantastici italiani.
È cresciuto a Manduria (TA), attualmente vive a Londra.
Ha esordito nel 2003 come saggista, pubblicando per Castelvecchi *Neopaganesimo*, *Comunismo magico*, *Guida alle case più stregate del mondo* e *Manuale del cattivo*.
Passa alla narrativa nel 2007 con *La ragazza dei miei sogni* (Gargoyle), e nel 2008 pubblica con Marsilio *Pan*, il suo libro finora più celebrato, che narra del ritorno di Peter Pan nella Roma del presente. Segue nel 2010 *Alice nel paese della Vaporità* (Salani) da cui è stato tratto anche un gioco di ruolo.
Il suo blog è **http://francescodimitri.co.uk**.

le parole del postribolo



MORTE

di Simone Tagliaferri

Fossi Erasmo chiederei i diritti d'autore sullo slogan "*Stay hungry. Stay foolish.*", passato da Steve Jobs a un gruppo di studenti di Standford durante un celebre discorso pubblico. Jobs non se l'è mai attribuito, ammettendo immediatamente la fonte da cui lo aveva preso (la rivista The Whole Earth Catalog), ma i suoi adoratori sfegatati ne hanno subito fatto un mantra, a tal punto che non mi stupirei se prima o poi uscisse un libro di Jobsofia intitolato in quel modo. Ovviamente il discorso era più lungo e complesso di quelle quattro parole, che meriterebbero un minimo di contestualizzazione, ma non voglio certo mettermi a fare l'esegeta del povero Steve, sul cui fresco cadavere stanno già ballando in tanti.

Ovviamente le reazioni più divertenti sono sempre quelle del pubblico pagante, pronto a piangere qualsiasi essere umano che gli venga spacciato come un genio. Se uno ricco e potente come Jobs non è riuscito a sfuggire alla morte, chi potrà mai farcela? Più che celebrare un uomo, il cui trapasso dovrebbe dispiacere nel rispetto dei limiti spaziali ed emotivi imposti dalla distanza reciproca, si è messa in scena per l'ennesima volta un teatro dell'assurdo, in cui gente che fino al giorno prima di Jobs conosceva solo i Blow, si è strappata i capelli pubblicamente mimando un dispiacere ridicolo.

Eppure parte del suo discorso chiedeva di non vivere la vita di qualcun altro, ovvero l'esatto opposto della celebrazione cieca, che è sempre un riflesso, mentre l'impostazione complessiva era banalmente americana, con quell'idea di fondo di chi non ha nulla da insegnare ma può solo raccontare di sé. Ottima oratoria, sicuramente efficace, però di rivoluzionario in quelle parole c'era poco, a meno che, ovviamente, non si decida di renderle tali in onore del morto.

Ma in fondo è di una rockstar che stiamo parlando e quello che conta è poterne agitare il fantasma su un palco.

UnLocked

di ANTONIO LANZARO

L'importanza del Platino



Uncharted: Drake's Fortune è stato uno dei primi giochi a beneficiare dei trofei su PS3, grazie a un'apposita patch.



La bacheca degli obiettivi di Xbox 360 è molto più colorata dell'anonima lista di trofei di PS3.



Con colpevole ritardo, il mese scorso ho finalmente acquistato una Playstation 3. È solo da poco, quindi, che ho potuto provare in prima persona l'implementazione e la gestione dei trofei di Sony.

Anche se i trofei non sono altro che i famosi achievement di Microsoft con un nuovo nome, sbloccarli ha un sapore un po' più insipido. Non credo che sia per l'assenza di un punteggio numerico associato, è piuttosto dovuto al modo con cui Sony gestisce la conquista dei trofei. In un angolo, quasi in sordina, appare un anonimo rettangolo grigio, che avvisa l'utente dell'avvenuto conseguimento del trofeo. Più che un premio conquistato da festeggiare, sembra una timida notifica messa in un angolo per non disturbare. Tutt'altra filosofia ha adottato Microsoft: il suono che accompagna ogni obiettivo conquistato richiama prepotentemente l'attenzione del giocatore. La grafica che annuncia, lampeggiando, l'obiettivo ottenuto sottolinea l'importanza dell'evento. Non è una notifica indesiderata, non è spam. È piuttosto il messaggio che attendevi con ansia.

Anche la bacheca che espone gli obiettivi conquistati ha più gusto, sotto forma di album di figurine virtuali che sarà completo solo una volta sbloccati tutti gli achievement.

Sony, invece, presenta i trofei sotto forma di lista nella Cross Media Bar: una soluzione sicuramente più anonima rispetto a quella adottata da Microsoft.

C'è un unico, grande, punto a favore di Sony: il trofeo di platino. Legato di solito alla conquista di tutti gli altri trofei del gioco, dà il giusto riconoscimento a chi completa il titolo al 100%. Su Xbox 360 la percentuale degli obiettivi sbloccati decresce proporzionalmente al numero di DLC rilasciati per un dato gioco. Si perde traccia, così, della percentuale di completamento del gioco base, sminuendo l'impresa di chi aveva sbloccato tutti i suoi obiettivi. Il trofeo di platino risolve alla grande il problema. Microsoft dovrebbe prenderne nota e provvedere con una soluzione analoga.

THE ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

Amarcord In Alta Definizione

di Pietro Recchi

Se vi trovate in mezzo a un gruppo di appassionati di videogiochi e provate anche solo a menzionare *ICO* o *Wander And The Colossus* (*Shadow Of The Colossus* nei mercati occidentali), le probabilità che di lì a poco parta l'ennesimo, sterile dibattito sul fatto se i videogiochi siano arte o meno sono prossime al 100%.

La cosa non stupisce: prima dell'avvento dei due titoli, apparsi su PS2 rispettivamente nel 2001 e 2005, raramente si era vista nel medium una simile ricchezza e delicatezza audiovisiva; pensate a un Miyazaki alle prese con un videogioco e non sarete poi tanto distanti dal risultato finale. E poco importava se una tale meraviglia estetica faceva il paio, in entrambi i casi, con un gameplay appena sopra la sufficienza: *ICO* e *WATC* assursero a pieno diritto allo status di classici, con buona pace di vendite non certo entusiasmanti.

A distanza di dieci anni dal primo titolo della serie (benché ufficialmente slegati, è difficile non percepire un fil rouge concettuale/emotivo tra le due opere), Sony ha deciso di riproporre i capolavori del Team ICO al pubblico PS3, aggiornandoli agli standard dell'alta definizione.

L'operazione nostalgia riesce alla perfezione ed entrambi superano senza affanni la prova del tempo, solitamente poco clemente nei confronti di opere di questo tipo. Esplorare il castello di *ICO*, complice un level-design davvero fuori parametro, è un'esperienza magica oggi come allora. Potere finalmente gustare *WATC* svincolati dalle limitazioni hardware di PS2 è quasi come giocarci per la prima volta, con l'alta definizione e un frame rate inchiodato a 30fps a restituire un'immagine finalmente fedele delle visioni di Ueda e del suo team.

Chi non giocò a *ICO* e *WATC* a suo tempo non ha scuse per non recuperare entrambi i remake (venduti separatamente in Giappone e facenti parte di un'unica collection in USA e Europa), mentre i fan di vecchia data potranno rituffarsi nella miglior rappresentazione possibile dell'immaginario a loro caro.



Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Team ICO/Bluepoint Games
Produttore: SCEJ
Versione: Giapponese
Provenienza: Giappone



LA RESA DEI CONTI

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: Epic Games
Produttore: Microsoft
Versione: Pal
Provenienza: Usa

di Luca Tenneriello

Con *Gears of War 3* si conclude la trilogia della più importante esclusiva Microsoft per Xbox 360. Conscia delle altissime aspettative della propria utenza, Epic ha confezionato un epilogo in grado di accontentare praticamente tutti.

I mesi di posticipo del "Day One" e la Beta Online (recensita nel numero 05 di **Players**) hanno, infatti, consentito agli sviluppatori di ottimizzare e rifinire sia la modalità competitiva multiplayer che quella cooperativa, ora fino a quattro giocatori. Il fatto di potere condividere con tre amici l'avventura conclusiva di Marcus e compagni dimostra quanto questo titolo sia essenzialmente orientato al multiplayer, a prescindere dalla modalità di gioco selezionata.

Gli sforzi di Epic si sono concentrati naturalmente anche sulla trama. *Gears of War 3* è ambientato, come i predecessori sul pianeta Sera, ma due anni dopo la distruzione di Jacinto, ultima roccaforte della resistenza umana. In uno scenario ormai devastato dallo scontro tra Locuste e Umani, fanno la loro prepotente comparsa i Lambent (o gli "Splendenti", in una poco ispirata traduzione italiana), una nuova specie di Locuste mutate a causa dell'esposizione all'Imulsion, principale fonte combustibile di Sera, ma anche in grado di infettare organismi alieni e umani, trasformandoli in terrificanti aberrazioni letali ed esplosive. Saranno principalmente loro i nostri nuovi avversari, ben più coriacei e temibili delle tradizionali Locuste e in grado di mutare forma e dimensioni, costringendoci a elaborare nuove strategie di coperture e attacchi mirati per poterli mettere fuori combattimento.

Davanti a una simile minaccia, le truppe COG superstiti sembrano ormai destinate a soccombere. Le classiche gerarchie militari non esistono praticamente più e la squadra di Marcus e Dom, ora arricchita dal duo femminile Anya/Sam, sembra condannata a un'inevitabile sconfitta.





Saranno l'inaspettata ricomparsa dell'ex presidente Prescott e le sue incredibili rivelazioni a riaccendere una nuova speranza per la riscossa del genere umano.

Marcus scoprirà che suo padre, Adam Fenix, creduto morto fino a quel momento, è in realtà prigioniero della Regina delle Locuste e sta segretamente lavorando alla soluzione che potrebbe porre definitivamente fine al conflitto. Dalla decisione di Marcus di ricongiungersi al genitore e dei suoi amici di seguirlo prende il via la trama di *Gears of War 3*, suddiviso, come da tradizione, in cinque atti, per una durata più che accettabile di una dozzina abbondante di ore di gioco. In un crescendo di adrenalinici scontri all'ultimo sangue, letali imboscate, accurate perlustrazioni e inattesi colpi di scena, attraverseremo gli ormai devastati scenari di Sera diretti verso il conflitto finale, accompagnati da una colonna sonora epica, capace di sottolineare con il giusto pathos ogni frangente di gioco.

L'introduzione di nuovi nemici giova tanto alla varietà del gameplay quanto alla magnificenza grafica. Alcune creature che si incontrano nel corso dell'avventura sono davvero mastodontiche, splendidamente animate e caratterizzate, ed esplodono in un tripudio di bagliori e spargimenti di plasma. In generale è impossibile non notare un ulteriore upgrade del comparto tecnico del gioco rispetto al già ottimo episodio precedente, sottolineato dall'ampliamento della palette cromatica (tipicamente cupa) della serie, che ora lascia spazio anche a sfumature più calde e accese di giallo e di verde.

Altra miglioria riguarda l'interattività con gli elementi dello scenario: spesso e volentieri vedremo andare in frantumi le tipiche coperture del gioco e saremo costretti a cercarne immediatamente di nuove, per non rimanere inermi allo scoperto e venire travolti inesorabilmente dal fuoco nemico.

Quanto appena descritto ha reso praticamente necessario un ampliamento del già generoso arsenale bellico di *Gears of War 2*. In questo terzo episodio avremo quindi modo di impugnare nuove armi: le letali granate incendiarie che avvolgono di fuoco il bersaglio, il fucile monocolpo, in grado di annientare istantaneamente la maggior parte dei nemici, lo scavatore che si conficca nel terreno oltrepassando ogni ostacolo per poi emergere repentinamente ed esplodere a mezz'aria davanti al malcapitato avversario, il fucile a canne mozze che, a distanza ravvicinata, non offre scampo ad anima viva, il lancer rétro che, a mo' di baionetta, permette di caricare da lontano e impalare i droni, il machete lasciato cadere dal Butcher per affettare il nemico... Per accontentare i più sadici, inoltre, ogni arma è stata dotata di un'esecuzione specifica, sbloccabile dopo avere completato determinati obiettivi.

È sorprendente come tutte queste novità, invece di stravolgere completamente la giocabilità di un mostro sacro come *Gears of War*, si limitino invece ad affinarne ulteriormente il gameplay, risultando quindi utili nel variare il proprio stile di combattimento, ma non fastidiose per chi volesse, al contrario, approcciare il gioco con uno stile più tradizionale e conservativo.

A vantaggio della longevità del titolo contribuisce ampiamente la modalità multiplayer. La novità più eclatante di questo terzo episodio è l'introduzione della modalità "Belva", nella quale, insieme ad altri quattro compagni, impersoneremo i più disparati componenti dell'orda delle Locuste con il compito di assalire e annientare truppe COG asserragliate in trincea. La differenza principale rispetto alla modalità "Orda" è che in "Belva" impersoneremo non solo i classici droni di assalto, ma praticamente qualsiasi tipo di locusta, dai piccoli Ticker esplosivi ai mastodontici Brumak, tutto a vantaggio della varietà di strategie che potremo inventarci per completare con successo la sfida.

Anche la modalità Orda ha subito un'ulteriore evoluzione. Gli scudi difensivi del secondo episodio sono adesso affiancabili a barriere di vario genere come spuntoni di ferro, filo spinato e laser che rallentano gli assalti furiosi delle Locuste. Possiamo inoltre confondere il nemico con esche dalle sembianze umane oppure attaccarlo frontalmente con il Silverback, inedita postazione mobile robotizzata dotata di potenti mitragliatrici.

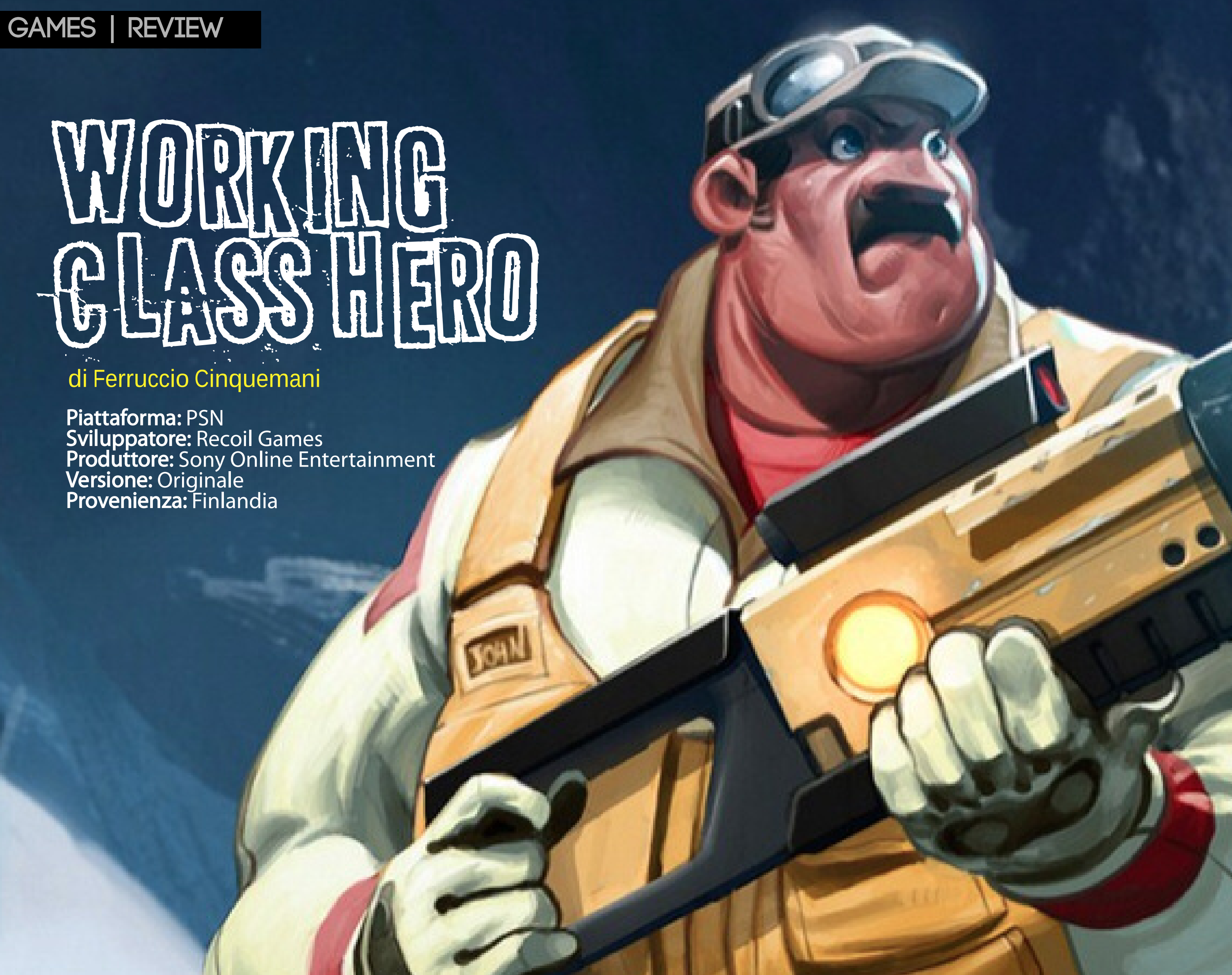
Tutto questo ben di Dio non è certo a nostra disposizione gratuitamente. Dovremo, infatti, accumulare denaro virtuale tramite uccisioni e combo per potere acquistare, nelle brevi pause tra un'ondata e l'altra, i vari potenziamenti, le riparazioni alle fortificazioni e all'attrezzatura bellica. Questa semplice ma efficace soluzione contribuisce a incentivare l'azione e il lavoro di squadra e a penalizzare lo spreco di munizioni, stavolta distribuite con meno generosità del solito.

Gears of War 3 è pensato per durare a lungo, ma gratificare costantemente il giocatore con una miriade di medaglie e oggetti sbloccabili, come gli stessi avatar di gioco e relative skin. Una volta completata la campagna sarà quindi piacevole affinare le proprie capacità offensive nelle classiche modalità multiplayer, in attesa del primo pacchetto scaricabile che Epic ha già annunciato in arrivo per il primo Novembre 2011 al prezzo di 800 Microsoft Points. Nell'attesa, le modalità di gioco presenti e l'affinato sistema di matchmaking non deluderanno certo le aspettative dei fan. Il fenomeno dilagante dell'eccessiva latenza durante gli scontri online è stato finalmente arginato dalla presenza di server dedicati alle partite multiplayer che vengono utilizzati dal gioco stesso nei casi di maggiore necessità.

In conclusione, il Re degli sparatutto in terza persona è tornato più in forma che mai e sarà davvero dura spodestarlo negli anni a venire, se non con l'inevitabile seguito che, nonostante la trilogia di Marcus Fenix sia da considerare conclusa, non mancherà certamente di arrivare. Sarebbe infatti folle da parte di Epic non approfittare di un brand così famoso e apprezzato, magari nella prossima generazione di console.




STROUD



WORKING CLASS HERO

di Ferruccio Cinquemani

Piattaforma: PSN
Sviluppatore: Recoil Games
Produttore: Sony Online Entertainment
Versione: Originale
Provenienza: Finlandia

Poco budget, tante idee. Negli ultimi anni, fra un *Limbo* e un *Insanely Twisted Shadow Planet*, ci siamo abituati a giochi scaricabili che possono essere definiti "indie" giusto per il fatto di non essere finanziati da grossi produttori. Quando si vedono crediti chilometrici e prodotti chiaramente rifiniti all'inverosimile, è difficile trovarci dentro l'immagine romantica degli sviluppatori piccoli e indipendenti senza una lira ma pieni di creatività.

Rochard è diverso. *Rochard* è chiaramente un gioco creato con mezzi limitati ma che si sforza, di superare i propri limiti. Come esempio basti prendere l'introduzione: se si considerano solo le immagini, si tratta di una cutscene suggestiva ma che mostra palesemente i limiti del motore Unity su cui si basa il gioco. Il pezzo dei Poets of the Fall (sì, quelli di *Alan Wake*) che fa da sottofondo, però, trasforma una serie di inquadrature dal sapore di PS2 in un momento genuinamente esaltante. E lo stesso fenomeno si ripete più volte durante il gioco. La creatività sputa in faccia ai limiti tecnici.

Rochard è un camionista spaziale che si trova coinvolto in una storia di miniere siderali, indiani d'America, artefatti e corporazioni cattivone. Roba non troppo originale, ma che tiene attento il giocatore con dialoghi particolarmente vivaci. Sarà l'accento redneck di John Rochard, sarà che non ci sono marines spaziali o in genere minchioni americani ombrosi armati di mitragliamotoseghe, ma l'importante è che la trama non infastidisce. E di questi tempi non è poco.

Il gioco, pad alla mano, è un puzzle platform in 2D basato sulla gravità. Non solo il protagonista è armato di una sorta di gravity gun che permette di sollevare e lanciare oggetti, ma anche la gravità stessa degli ambienti può essere manipolata a piacimento. Unite le due cose e avrete un gioco in cui si può zompare di dieci metri alla volta e si possono sparare casse di metallo su piattaforme sospese a venti metri dal suolo. Se la premessa sembra semplice è perché lo è.



rochard

Come tutti i migliori platform (o come tutti i migliori giochi, a pensarci bene), il concetto di base è semplice, ed è invece la struttura dei livelli a far esplodere il vero potenziale e a dare varietà. I "poteri" di Rochard si espandono nel corso del gioco, ma è il level design a tenere incollati al pad.

Le stanze in cui il gioco è suddiviso sono puzzle a sé stanti. Di per sé si tratta di meccanismi semplici (interruttori, barriere attraverso cui il personaggio può passare ma non gli oggetti inanimati, torrette difensive) ma il modo in cui i puzzle stessi sono progettati è una costante fonte di ah-ah, quella sensazione di avere risolto un enigma in maniera intelligente; la stessa soddisfazione che Portal elargisce generosamente. E, proprio come in Portal, il merito è di un bilanciamento della difficoltà azzeccato.

Certo, Rochard ha qualche spigolo. Ci sono dei picchi sublimi, come gli enigmi basati su dei cannoni laser da dirigere a distanza, che sono alcuni fra i puzzle più eleganti, ingegnosi e interessanti che abbia visto di recente. Ma ci sono anche delle morti causate da un salto sbagliato che costringono a ripetere lunghe serie di azioni. Fra l'altro in questi momenti meno riusciti si attiva quel meccanismo per cui si muore e si tenta di recuperare il tempo perduto andando di corsa e morendo di nuovo, che è il metodo perfetto per scatenare catene di bestemmie contro divinità sumere. E poi non mancano cadute di stile, dal finale a cliffhanger che ha rotto nei blockbusters, figurarsi nei giochi da cinque ore, per arrivare a bizzarre scelte come quella di dare ai nemici la più stereotipata voce gay mai sentita in un videogioco: roba che sarebbe sembrata irriverente o buffa trent'anni fa e che oggi è invece piuttosto triste.

Ma sono dettagli. Rochard rimane un gioco piccolo ma talentuoso, corto, intenso e pieno di sostanza, uno sputo in faccia alla mancanza di fondi e un piccolo inno alla creatività.

Working class hero, davvero.

Piattaforma: PC, Android, XBLA (2012)
Sviluppatore: Mojang
Produttore: Mojang
Versione: PAL
Provenienza: Svezia

diDario Oropallo

SCAVA E CREA



Esplorare, costruire e sopravvivere. Tre pulsioni ataviche, insite nella natura stessa del genere umano. Tre bisogni che, ogni giorno, animano la vita dell'uomo e dell'umanità. Tre desideri che costituiscono l'essenza di *Minecraft*.

Lo sviluppo del gioco è cominciato poco prima del 17 Maggio 2009, anno d'uscita della versione Classic, ed è ancora in atto: la versione Beta di *Minecraft* è disponibile al pubblico dal Dicembre dello scorso anno e solo a Novembre di quest'anno sarà ufficialmente sostituita dalla *Full Version*. Nato come pure-sandbox, un mondo in cui il giocatore ha un'incredibile libertà d'azione e d'interazione con il territorio circostante, solo successivamente si è arricchito dei pericolosi mostri che compaiono al calare del sole e di alcuni elementi che sembrano volere richiamare i giochi di ruolo. Tali aggiunte non hanno però snaturato il prodotto e, anzi, è sorprendente la cura con cui queste sono state inserite e contestualizzate all'interno del gioco e delle sue meccaniche: la sensazione che si ha giocando è quella di un "tutto", un ecosistema indipendente in cui il giocatore è il solo essere pensante.

Notiamo probabilmente la più interessante e importante idea legata a *Minecraft*, forse il segreto del suo successo: il giocatore è posto di fronte a un mondo estraneo, uno spazio che egli può modificare e plasmare a propria immagine, distruggendone e modificandone totalmente l'aspetto. Egli è spinto a effettuare delle trasformazioni, la cui realizzazione diviene l'obiettivo principale: che si tratti di scalare montagne, esplorare la mappa o costruire oggetti con cui arredare la propria casa, questi scopi comprometteranno il mondo originario, l'Eden preistorico (inteso come fuori dalla storia) di *Minecraft*.

La reazione a questa violazione, al peccato del libero arbitrio del giocatore, è l'attacco - o la difesa - del mondo stesso: i mostri notturni, esseri ripugnanti e spaventosi in ogni pixel, sono l'unica possibilità di fermare il giocatore. Ma, al contempo, essi non cacciano la selvaggina per alimentarsi né creano oggetti come armi e attrezzi:



vivono nello stato di natura. Il giocatore non è diventato, è sempre stato l'estraneo, il colonizzatore del paradiso ancestrale.

Questa lettura dell'opera, sebbene fantasiosa, potrebbe trovare conferma analizzando l'iter evolutivo del titolo: in *Minecraft Classic*, il giocatore era sostanzialmente libero di agire in qualsiasi modo perché sconosciuto all'ecosistema, che non reagiva alla sua presenza; in *Minecraft Beta*, il mondo comincia a reagire, perché il giocatore diviene una minaccia per la sua struttura, sconvolgendone le regole e le caratteristiche geografiche; nella versione Full, a giudicare da quanto mostrato in varie anteprime e dall'annuncio di un Adventure mode, da non confondere con il recente Adventure Update, il mondo di *Minecraft* presenta i primi segni di colonizzazione con villaggi abitati da personaggi non giocanti. A tutto ciò si aggiunge un misterioso screen in cui si nota un'opzione che permetterebbe di trasformare *Minecraft* in un vero e proprio roguelike: ironia degli sviluppatori, il destino del mondo è legato al suo principale distruttore.

È importante sottolineare come questi piani di lettura si riferiscano alla mia personale esperienza sul gioco, con l'influenza di letture filosofiche personali. Credo che però siano davvero pochi i giocatori che, di fronte a questo gioco e al suo gameplay, non abbiano maturato delle riflessioni. L'atmosfera placida, comunicata da un comparto tecnico caratterizzato da richiami alla pixel art e al cubismo di prima maniera, che si manifesta con panorami naturalistici molto elaborati, e il lavoro necessario per il recupero e la lavorazione delle materie prime sembrano spingere il giocatore ad "andare oltre" le meccaniche puramente ludiche, come già accade in altre opere di questa generazione, e spingerlo verso riflessioni e sensazioni davvero lontane dall'intrattenimento a ogni costo. Un traguardo notevole per un progetto indipendente.

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Eidos Montreal
Produttore: Square Enix
Versione: PAL ITA
Provenienza: Canada

Deus Ex HUMAN REVOLUTION

UN'AVVENTURA CYBERPUNK

di Antonio Lanzaro

È forse dai tempi della trasposizione videoludica di *Blade Runner* a cura di Westwood Studios che un videogioco non proponeva un'ambientazione cyberpunk così convincente. *Deus Ex: Human Revolution* si ispira palesemente alle atmosfere del capolavoro di Ridley Scott, arrivando a palesi citazioni, come l'appartamento del protagonista Adam Jensen, che ha ben più di una semplice somiglianza con quello di Deckard.

Sotto il vestito di sparatutto in soggettiva con elementi di gioco di ruolo, *Deus Ex* ha un cuore di avventura grafica. La trama resta sempre al centro dell'opera, incuriosendo e coinvolgendo il giocatore, invogliandolo alla riflessione e mettendolo di fronte a scelte talvolta dolorose. In un futuro non tanto lontano, dominato da mega corporazioni, gli innesti cibernetici per potenziare il corpo umano sono ormai realtà. Se da un lato alcune grandi industrie hanno tutto l'interesse per imporre i nuovi impianti, dall'altro nascono associazioni con lo scopo di difendere la purezza e l'inviolabilità del corpo umano. Adam Jensen non ha avuto scelta: si ritrova, suo malgrado, potenziato dopo un terribile incidente. Gli innesti gli permettono di continuare a vivere, ma allo stesso tempo gli donano nuovi strabilianti poteri, che costituiranno il cuore del gameplay. Le abilità tra cui scegliere sono tantissime e aprono una miriade di opzioni tattiche. Ogni obiettivo è sempre perseguibile in svariati modi ed è questa la vera forza di *Deus Ex*. Il gioco può essere finito senza mai sparare un singolo colpo d'arma da fuoco, privilegiando un approccio stealth, esplorando l'ambiente e trovando rotte alternative per arrivare all'obiettivo. È proprio giocandolo in questo modo che *Deus Ex* dà il meglio di sé e finisce col diventare una sorta di avventura grafica, dove gli enigmi consistono nel trovare sempre modi diversi di infiltrarsi senza essere visti. La trama profonda e il grande divertimento offerto fanno chiudere ben volentieri un occhio su qualche marginale difetto.

Piattaforma: Xbox360, PS3
Sviluppatore: Ignition Tokyo
Produttore: Ignition Entertainment
Versione: PAL ITA
Provenienza: Giappone

El Shaddai
I COLORI DELLA CREAZIONE

di Tommaso De Benetti

El Shaddai è la cosa più vicina alla masturbazione che l'occhio di un videogiocatore moderno possa provare al netto del "famolo (molto) strano". Sawaki Takeyasu, direttore artistico del titolo, è uno dei fuoriusciti di Clover Studio, e si vede. Sebbene i rimandi a *Okami* siano più che evidenti, *El Shaddai* proietta il limite di quello che è concesso a un videogioco verso vette mai toccate prima. Forse a spese di leggibilità e struttura, ma tant'è, una roba così non si è mai vista.

Pensate a *Child of Eden*. Nonostante siano stati completamente travolti da una drammatica e innegabile crisi crativo/produttiva, gli sviluppatori giapponesi sembrano sostanzialmente essere rimasti gli unici a osare (artisticamente) quello che nessun altro ha il coraggio di proporre.

Sebbene *El Shaddai* sia quindi un titolo sostanzialmente da vedere (animazioni e colori docet), anche il resto dell'avventura dello scriba divino Enoch non si difende poi così male. In termini di gameplay, i problemi si riassumono in poche righe. Il più evidente è l'eccessivo minimalismo del parco mosse, che stride con l'ottimo potenziale delle tre armi a disposizione, ognuna da usare al momento giusto, e con l'interessante aggiunta della meccanica di furto/purificazione a spese dei nemici, che richiede un minimo di studio nel tempismo d'esecuzione degli attacchi.

L'altro aspetto controverso del gioco è relativo alle fasi platform (sia 3D che 2D): sono molto (troppo) old school, e nonostante i checkpoint siano distribuiti generosamente capita spesso di rifare certe sezioni una decina di volte, complice anche la difficile percezione delle distanze imposta dalla telecamera fissa.

Il resto è semplicemente fantastico: dalla caratterizzazione dei personaggi (Armaros, uno degli angeli caduti, è un incrocio fra Lenny Kravitz e Michael Jackson), al design degli ambienti, che francamente farebbero contenti sia Kandinsky che Dalì.

Giochi così, pur nella loro evidente imperfezione, meritano più supporto.

Piattaforma: 3DS, PS3, PS2, PSP, PC, WII, MAC, XBOX 360 (testata)
Sviluppatore: EA
Produttore: EA
Versione: PAL
Provenienza: CANADA



FIFA 12

di Li Vigni Alberto

THE FOOTBALL NETWORK

È ufficiale. *Fifa* entra nel social. Scordatevi il primitivo tabellone del precedente capitolo.

Adesso c'e l'EA Football club, una sorta di database dove vengono registrate tutte le nostre attività calcistiche e si ricevono aggiornamenti su quelle degli amici.

Non mancano neanche le classiche notifiche nella schermata dei menu, ormai diventata un centro dinamico che riporta istantaneamente i progressi fatti.

Ogni singola azione, persino iniziare a giocare, andrà a incrementare i punti esperienza, con i quali potremo, tra l'altro, supportare la nostra squadra preferita nella classifica dedicata.

Anche le semplici amichevoli online sono state integrate in una modalità stagione che prevede promozioni e retrocessioni.

Niente è isolato nella nuova filosofia del titolo calcistico EA, la cui enfasi è posta nella crescita dell'utente e nell'inserire quest'ultimo in un continuo flusso di informazioni.

Il calcio non è però composto solo da aspetti sociali, ma anche di forti individualità che necessitano di esperienze molto personalizzabili.

E *Fifa 12* raggiunge l'apice da questo punto di vista, incentrando il gameplay su una difesa completamente rinnovata, dove il pressing ha perso d'efficacia ed è fondamentale scegliere bene i tempi dell'intervento, nonché su una nuova tipologia lenta di dribbling adatta alle situazioni con poco spazio disponibile.

Optando per un sistema di controllo manuale ci si può accorgere delle pesanti differenze che sussistono tra la tecnica di base di un giocatore normale e di un campione, in particolare per quanto riguarda i passaggi e i tiri al volo altamente spettacolari che sono stati introdotti in questa edizione.

Tale realismo si riflette anche nel nuovo impact system, che pur non essendo ancora perfetto, rende estremamente credibile qualsiasi movimento o impatto tra le masse dei calciatori in campo.

In sintesi, si può pertanto affermare che *Fifa 12* è di gran lunga il miglior titolo del genere.

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Electronic Arts
Produttore: Electronic Arts
Versione: Pal
Provenienza: Usa



GHIACCIO BOLLENTE

NHL® 12

di Andrea Chirichelli

Agli inizi degli anni '90, un titolo in particolare mi aveva avvicinato a uno sport che, prima di allora, avevo ludicamente frequentato solo sul vecchissimo Intellivision, l'hockey. Mean Machines, bibbia inglese per ogni utente di Snes e Megadrive, affibbiò un voto altissimo alla versione Sega di *EA Hockey* che divenne immediatamente il must buy da avere tutti i costi.

A vent'anni di distanza, nulla è cambiato, console a parte. *NHL 12* conferma l'innata capacità di EA di realizzare titoli sportivi appaganti, completi e, per fortuna, divertenti anche se, specie in questo caso, non proprio immediati da approcciare. Come in ogni titolo EA Sports che si rispetti, il livello di customizzazione è incredibile. Al giocatore è data la possibilità di cambiare anche il dettaglio più insignificante.

NHL 12 strizza l'occhio al collezionista compulsivo grazie alla modalità Ultimate Hockey League, che permette di scambiare figurine di giocatori con altri Players (ehm...) sparsi in tutto il mondo. Interessante è anche il taglio manageriale che permette ai coach di starsene in panchina ad abbaiare ordini, schermi e tattiche ai giocatori che pattinano sul ghiaccio. Insomma, a ognuno il suo approccio, com'è giusto che sia.

Tecnicamente il gioco sa il fatto suo, anche se siamo ben lontani dal fotorealismo e si nota un certo stacco tra quello che accade sul terreno di gioco e sugli spalti. Anche in questo titolo EA prosegue la sua politica del "classico è bello" e così, dopo aver potuto impersonare leggende del football e del basket, oggi potremo vestire i panni di grandissimi del puck quali Mario Lemieux e Wayne Gretzky. Il prossimo passo saranno Pelé e Maradona in *FIFA*?

A differenziare nettamente questo titolo dagli altri della famiglia sportiva made in EA è il livello di difficoltà, sensibilmente più tosto del solito e parecchio scoraggiante, specie se, in un anelito di patriottismo si piglia la (scarsa) Italia e la si fa giocare contro boss del calibro di USA e Canada.

alla fine della strada

di Andrea Chirichelli

RESISTANCE® 3

Piattaforma: Playstation 3
Sviluppatore: Insomniac Games
Produttore: Sony
Versione: Pal
Provenienza: Usa



È possibile prescindere dal passato di un brand per valutarne l'ultima incarnazione? La storia di *Resistance* nasce con Playstation 3: il primo capitolo riscosse consensi e critiche in egual misura, a causa di aspettative forse troppo alte. Il secondo capitolo, pur valido, non riuscì a colmare quel gap che separa una buona produzione da un titolo capace di segnare un'epoca. Così, si arriva ai giorni nostri, al finale della trilogia con qualche pregiudizio in più e quell'espressione un po' dubbiosa, tipica di chi ha avuto una delusione di troppo.

Legato indissolubilmente al capitolo precedente, almeno per quanto concerne lo sviluppo della narrazione, che peraltro procede in modo troppo disomogeneo, *Resistance 3* non innova in quasi nessun comparto, ma riesce ad ottenere buoni risultati, con picchi di eccellenza nel Multiplayer, essendo ricco di opzioni e foriero di una campagna cooperativa clamorosamente ben fatta che permette al giocatore di essere sempre affiancato da un amico durante la sua avventura.

C'è tanto old style in *Resistance 3*, a cominciare dal ritorno dei medipack e dell'inventario illimitato; è un brand invecchiato in fretta ma capace di offrire una buona longevità, un tasso di sfida leggermente superiore alla media cui sono abituati i giocatori oggi e una realizzazione tecnica di prim'ordine, anche se i picchi delle produzioni esclusive per Playstation 3 non vengono raggiunti né superati.

Le sequenze spettacolari non mancano, anche se la tensione cala proprio nel momento in cui si dovrebbe raggiungere il vertice del climax, e c'è una soddisfacente varietà di nemici e armi (migliorabili tramite un sistema di gestione quasi rpgistico), però, specie durante le battute conclusive del gioco, si ha sempre la sensazione di avere a che fare con un prodotto non del tutto rifinito. Rimarchevole, per una volta, il doppiaggio italiano. Capolavoro mancato o aspettative per l'ennesima volta troppo alte? Ai posteri e ai giocatori, l'ardua sentenza...



PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL

diventa PREMIUM

Players offre i suoi contenuti in forme diverse per diversi tipi di utenza. All'inizio del nostro percorso c'erano "donatori" e "non donatori". Giugno 2011 vede il passaggio ad un regime costituito da Utenti Premium e Utenti Standard. Cosa cambia? Vediamolo.

UTENTI PREMIUM
Gli Utenti Premium di **Players** avranno accesso esclusivo a:

>La rivista sfogliabile online da pc/mac al day 1
>PDF scaricabile, che diventa esclusivo per l'utenza Premium
>Rivista ottimizzata per piattaforme iOS (iPad/iPhone/iPod) e Android (smartphone e tablet) in streaming sotto rete wireless o 3G
>Accesso a tutto l'archivio pregresso di **Players**

I costi per diventare Utente Premium sono elencati di seguito. Per il periodo estivo, e solo fino al 31 agosto, vi verrà offerto un mese extra in via promozionale:

9,99€* per 8+1 mesi Premium
5,99€* per 4+1 mesi Premium

Il periodo Premium include l'accesso ai numeri di **Players** rilasciati durante quello specifico arco di tempo, all'archivio e agli eventuali extra con cui omaggeremo di tanto in tanto gli Utenti Premium.

**per questioni tecniche il pagamento avviene in dollari ($) e non in €, ulteriori dettagli nelle Domande Frequenti, disponibili sul sito.*

UTENTI STANDARD
Gli Utenti Standard, o in altri termini "non paganti", possono:

>Sfogliare online gratuitamente i numeri di **Players** 30 giorni dopo il rilascio degli stessi per gli Utenti Premium
>Accedere liberamente a tutti gli articoli pubblicati sul sito



EARTH DEFENSE FORCE® INSECT ARMAGEDDON™

di Piero Ciccioli

Piattaforma: PlayStation 3, Xbox 360
Sviluppatore: Vicious Cycle
Produttore: D3 Publisher
Versione: PAL
Provenienza: USA

ANCHE LE FORMICHE GIGANTI NEL LORO GRANDE SI INCAZZANO!

E*arth Defense Force: Insect Armageddon* è l'ultimo nato di una serie originatasi in seno alla Simple 2000 Series, ossia la linea di giochi budget per PlayStation 2 prodotta in Giappone da D3 e pensata per offrire titoli no-frills, capaci di coniugare i principali stilemi del video-game contemporaneo con l'immediatezza tipica dei coin-op anni '80. Il basso production value e il gameplay semplice, uniti a un'estetica spartana ma resa accattivante dall'uso di soggetti popolari (come zombie, mostri giganti o ragazze in bikini), hanno consentito ai prodotti della Simple 2000 Series di diventare l'equivalente videoludico dell'exploitation cinematografica e di vantare, per questo, una discreta base di fan. È stato proprio il consenso degli appassionati a far sì che i titoli principali di questo variegato carniere approdassero sull'attuale generazione di console, attraverso versioni aggiornate dei brand *The OneeChanbara* e *Chikyuu Boueigun*. Quest'ultimo è stato localizzato per il mercato occidentale con il nome, appunto, di *Earth Defense Force*.

Storicamente curata dagli sviluppatori nipponici di Sandlot, la serie *Chikyuu Bouei-*



gun ha fondato il proprio successo sull'applicazione dei lineamenti più elementari del third person shooter a un contesto mutuato dall'immaginario filmico giapponese dei *daikaijuu eiga*, dove le forze di autodifesa mondiale devono annientare nugoli d'insetti giganti, UFO e mostri à la Godzilla. Perciò, risulta spiazzante la consegna di testimone al team statunitense Vicious Cycle, avvenuta nell'ambito dello sviluppo di *Earth Defense Force: Insect Armageddon*. Le conseguenze di questo cambio di direzione si riflettono soprattutto sul comparto estetico, il quale ora presenta mostri dalla natura esclusivamente entomologica e protagonisti connotati con i tratti tipici dei marine spaziali hollywoodiani, malcelando un'iconografia di riferimento che va dai B-movie americani sui "giant bug" degli anni '50 sino allo *Starship Troopers* di Paul Verhoeven.

Nonostante il design occidentalizzato, il titolo riprende la struttura di gioco dei suoi predecessori, offrendo una serie di missioni in cui il supersoldato futuristico guidato dall'utente deve ripulire una Detroit fantascientifica dalle orde di giganteschi insetti alieni che la stanno infestando. A rendere più tattico ed esaltante lo sterminio di massa concorre la possibilità di accedere a vari veicoli da guerra (dai carri armati ai mech bipedi) e a oltre trecento tipi diversi di armi da fuoco, alcuni dei quali risultano indispensabili per abbattere i guardiani di fine livello, che appaiono sottoforma d'immense mantidi religiose o di ragni biomeccanici capaci di sovrastare finanche i grattacieli della città.

Come nella tradizione più classica del videogioco arcade, la natura ripetitiva e lineare delle missioni viene tollerata grazie all'agile semplicità del gameplay, che reprime l'insorgere della noia con un'orgia continua di devastazione, dove si susseguono esplosioni cataclismatiche, palazzi polverizzati e sciami torrenziali d'insettoni da massacrare. È criticabile, invece, il numero di livelli della campagna principale, solo quindici rispetto ai cinquantatre del prequel (*Earth Defense Force 2017*). Si tratta di una pecca parzialmente controbilanciata dal sensibile aumento delle modalità multiplayer, avvenuto secondo un approccio che, ancora una volta, tradisce la natura occidentale del prodotto. Così, la campagna principale e una versione remixata della stessa possono essere ora affrontate in co-op online insieme ad altri due giocatori. Inoltre, è stata introdotta una modalità sopravvivenza che ammicca all'Orda di *Gears of War* e supporta sino a un massimo di sei utenti in contemporanea.

In sostanza, anche quest'ennesimo prodotto D3 è uno sfacciato B-game per soli fan del genere, la cui linea di sangue originale, però, risulta forse un po' troppo imbastardita con i titoli mainstream made in USA, rischiando di fare storcere il naso ai puristi del videogioco trash.


LOUIE
June 29
FX
Tuesdays 11